no.569
1998年 8/1
アミューズメント通信
AUGUST 1, 1998

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka,530-0027 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月２回（1日・15日）発行　昭和56年10月17日 第３種郵便物認可　発行所 ㈱アミューズメント通信社 〒530-0027 大阪市北区堂山町18ー2（若杉ビル）☎06(314)0309 FAX06(314)3821 定価400円 年間購読料9,880円（送料共、消費税込）

暑中お見舞い申し上げます

米国バーバー特許訴訟で

アトラス、事実上敗訴

本訴取り下げたが、損害賠償の反訴続く

㈱アトラス（本社東京、原野直也社長）は独占的使用権を得た米国特許を三社が侵害したと訴えていたが、六月一日に同社が申請した訴訟取り下げを連邦地裁が許可。アトラスの訴えは却下され、この特許に関して同社は事実上敗訴した。

アトラスは九五年七月「プリント倶楽部」を出荷、九六年十二月からは「プリント倶楽部2」を出荷、写真シール機分野の市場を開拓してきた。しかしこれまで同社独自の特許など工業所有権が確立したという事実はない。このため国内では競合品が何種類も出回りさらに市場を拡大する結果となっている。

北米市場では㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、高堂良彦社長）の子会社、SNK・オブ・アメリカ社（本社サンノゼ、ジョン・バロン社長）や米国フォトベンド社（本社カリフォルニア州プレザントン、マーク・トロッター社長）が九七年春ごろから写真シール機の出荷を開始していた。

これにアメリカン・フォトブース社（APBI、本社バージニア州アレクサンドリア、サムエル・アテンバーグ社長）が、「プリント倶楽部」の写真シール機の特許を得た上で、製品を出荷することになった。このAPBI社の特許（米国特許5623581）は九六年一月に申請、九七年四月に異例のスピードで登録されている。APBI社はこの特許をもとに次々と訴訟を起こし、九七年五月フォトベンド社から許諾料を取り、十一月にはSNK・オブ・アメリカ社からも許諾料を取って和解した。

アトラスは北米市場進出に当たり、イメージウエアソフトウェア社（本社サンディエゴ、ジム・ミラー社長）が画像合成システムに関する特許を持っていることを知り、九七年三月、十一月とイメージウェア社株式を二五%取得、同特許の独占権を得た。これを武器にAPBI社による妨害を取り除き、北米市場に九七年十月から「プリント倶楽部2」を大量に販売しようとした。

イメージウェア社の特許（米国特許5343386）は、九二年九月申請、九四年八月登録。発明者パメラ・バーバー女史の名前から「バーバー特許」とも呼ばれている。アトラスは独占使用権を得るため、少なくとも三億六千八百万円を株式取得で支払った。

九七年十月、米国にアトラス・ドリーム・エンタテインメント社（ADE、本社カリフォルニア州アーバイン、桜井大三郎社長）が設立され、特許の独占的使用権がADE社に移された。ADE社はアトラスの子会社で、アトラスが六三%、セガ社が二〇%、伊藤忠商事社が一五%それぞれ所有している。

ADE社は九七年十一月二十五日、ロサンゼルスにある連邦地裁に特許訴訟を起こした。これは①ADE社が独占的使用権を持つバーバー特許をAPBI社、SNK・オブ・アメリカ社、SNKの三社が侵害している、②APBI社の持つフォトブース特許は無効である、とするもの。

SNK側は一月五日、①バーバー特許は無効であり、侵害はない、②この訴訟に伴う虚偽の宣伝などで受けた損害を賠償させるべきだ――とする反訴、答弁を行なった。APBI社も同様に一月二十三日に反訴。訴訟は本格的に進むかに見えたが、バーバー特許に関してアトラスの訴えの根拠が怪しくなった。

ADE社がバーバー特許に関する訴訟を取り下げるに至った原因は、ADE社側の申請書による「ディスカバリー（証拠調べ手続き）」が始まった三月下旬に起こった。

つまり①イメージウェア社は第三者にも非独占許諾しており、アトラスおよびADE社にだけ独占権があるのかどうか疑問が出てきた、②バーバー女史は特許申請の一年以上前の八八年に特許内容に関わる商行為をした疑いが出てきた。米国では一年以上前の発明は特許とならないとする〝一年原則〟があり、無効になる可能性がある。

ADE社は四月十日、ディスカバリーの経過を検討した結果、「イメージウェア社からバーバー特許の独占権を得た時点で理解していたことと、事実とはまるで異なっていること」が判明したため、直ちにAPBI社とSNK側に訴訟取り下げの手続きに入ると通知した。取り下げ原因はまさに訴訟の根拠がぐらついたことだとアトラス側も消極的ながら認めている。

しかし四月中旬の時点で、APBI社とSNK側はバーバー特許訴訟取り下げに合意せず、この手続きは六月一日になってやっと決着した。反訴が関連しており、合意がなければ取り下げできない段階に入っていたためである。

バーバー特許を持つイメージウェア社は当初から訴訟当事者ではなく、またAPBI社とSNK側を訴えることは永久にないとする書類を提出した。アトラスがバーバー特許取得のため数百万ドル支払った意味が問われることになった。なおAPBI社特許についての訴訟は継続されている。

バーバー特許訴訟に伴い多大な損害を受けたSNK側は、継続中の反訴に新たな損害賠償請求訴訟を追加することを検討中としている。アトラスは今回の事件で積極的に情報を開示していない。

今年のAMショー

73社が1300小間に

8パーセント小間数減少

JAMMA／JAPEA共催の今年のAMショー（九月十七-二十日、東京ビッグサイト）には前回より四社（五・二%）少ない七十三社が、百九小間（七・七%）少ない千三百小間に出展することになった。ショー委員会では一一%減の千二百五十小間と見込んでいただけに、減少幅が予想より少なかったとしている。

申し込み小間数の多い順はセガ社125、ナムコ110、コナミ105、カプコン100、SNK80、タイトー65、バンプレスト60、シグマ50、アトラス42、トーワジャパン36、サミー30（数字は小間数）。

前回より十小間以上増やしたのは（多い方から順に）アトラス、カプコン、バンプレスト、セガ社の四社。十小間以上減らしたのはナムコ、トーゴ、大平技研工業、サミー、ジャレコ、タイトーの六社。

前回出展しておらず今回出展するのは（五十音順で）、大阪娯楽機製作所、協和プレイプロダクツ、シーキュー・アメニック、日本システム、バーリーサービス、ピーナッツクラブ、富士電子工業、ブルーム、リバーサービス、米国AAMAの十社。反対に前回出展したが今回出展しないのは十四社。

出展社はJAMMA、JAPEAの会員に限られるが、米国のAMゲーム機メーカー協会であるAAMAが急きょ申し込み、出展することが承認された。初出展する新入会員についてはいずれ報告されるもよう。

会場運営で前回と異なるのは、壁面の高さ制限を三㍍から五㍍に引き上げた、小間上空のアドバルーンは一社二個まで制限していたが制限なしになる、など出展条件の一部緩和と、出展社名札の扱い（事務局で社名まで入れる）など。VIP招待券（一枚三千円、四日間有効）を発行する。当初予定していた物販ゾーンはスペースが確保できないので中止になった。

一般公開日（後半二日間）は午前九時開場。入場料千五百円だが女性、小中学生は千円、シニアは無料とした（**12めんに出展社小間配置図**）。

特許・実用新案 出願公告・公開

（6月1日～18日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

六月四日＝「駒倒し遊戯機」、㈱ナムコ（東京）、2760593、1-240231。「射撃ゲーム用入力装置」、高杉正則（兵庫）、2761549、6-268182。「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、2762060、7-256715。

六月十一日＝「スロットマシン」、ユニバーサル販売㈱（東京）、2763193、2-291346。「射撃ゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、2763341、1-205365。「相性の人等を映像に表わす占い装置」、㈱アイ・エム・エス（大阪）、2764434、1-134363。

六月十八日＝「ビデオゲーム装置及びビデオゲームのプレイキャラクタ成長制御方法」、コナミ㈱（兵庫）、2765814、7-305285。「スロットマシン」、サミー㈱（東京）、2767658、3-241147。

実用新案登録（旧）

六月十八日＝「ビデオゲーム機用コントローラ」、㈱タイトー（東京）、2574615、4-9519。

登録実用新案

六月二日＝「ホッパー装置」、㈱北斗（群馬）、3049198(評)。

六月九日＝「携帯用ゲーム機のスイッチ装置」、㈱スイテック（東京）、3049390。「景品獲得ゲーム機」、㈱サンワイズ（東京）、3049414。「電子玩具」、大平技研工業㈱（岐阜）、3049489。

特許出願公開

六月二日＝「遊技機の操作ボタン」、ユニバーサル販売㈱（東京）、10-146416。同、10-146417。「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、10-146418(請)。「スマートボール機」、㈲楠野製作所（大阪）、10-146420(請)。「ゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、10-146458。「クレーンゲーム装置」、同、10-146459(請)。「テレビゲーム装置」、同、10-146462(請)。「模擬連発銃」、コナミ㈱（兵庫）、10-146460(請)。「ゲーム装置」、永田喬（埼玉）、松橋典子（愛知）、10-146461。「遊戯場用ゲーム装置」、㈱日本コンラックス（東京）、10-146463。

六月九日＝「屋外用遊技盤及びその製造方法」、㈱松本設計（山口）、10-151237。「パチスロ機におけるコイン抜き装置」、㈱三星（愛知）、10-151238。「景品ベンダーシステム」、㈱タイトー（東京）、10-151271。「無線型対戦ゲーム機」、同、10-151274。「業務用ゲームシステム」、同、10-151275。「ゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、10-151272。「ゲーム装置及びゲーム装置の制御方法」、同、10-151273。「コンピュータ式思考競走対戦ゲーム装置の制御方法及び思考競走対戦ゲーム制御プログラムを記憶した媒体」、ミキアーツインターナショナル㈲（奈良）、10-151276。「ゴルフシミュレーションビデオゲーム装置、ゴルフシミュレーションビデオゲームにおけるガイド表示方法及び該ガイド表示プログラムを記憶した記憶媒体」、コナミ㈱（兵庫）、10-151277(請)。

六月十六日＝「ゲーム機管理システム」、㈱船井電機研究所（東京）、10-156037。「ゲーム機管理システムおよびゲームセンター」、同、10-156038。「ゲーム装置及び情報記憶媒体」、㈱ナムコ（東京）、10-156039。「ゲーム機用コントロール装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、10-156040。「ゲーム装置」、同、10-156042。「電子ゲームシステム」、カシオ計算機㈱（東京）、10-156041。「電子ゲーム装置」、同、10-156045。「料金徴収装置を備えるゲーム機およびゲームデータ記憶媒体」、㈱デンソー（埼玉）、山河博（大阪）、10-156043。「ゲーム装置」、任天堂㈱（京都）、10-156044(請)。「移動装置」、清水一忠（神奈川）、10-156046。「空中遊泳シアター」、三菱重工業㈱（東京）、10-156047。

AOU、通常総会

「業界外」役員を初導入

警察庁は非行温床、賭博行為を問題に

㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（AOU、入江昭造会長、正会員四十七団体）は五月二十八日、東京の赤坂プリンスホテルで第九回通常総会を開き、「業界外」役員を初めて導入した役員改選を実施した。委任十を含む三十四団体が出席、表決権では七十八のうち五十八が出席したことになる。

入江会長は冒頭挨拶で次のように述べた。「平成九年度はAM業界だけでなく産業全体が深い谷だった。銀行、証券、ゼネコンの倒産、破たん、官僚の汚職があり、景気停滞の深い谷を招き、国民の不信は募るばかりだ。そのためAM業界でもこれまで経験したことのない厳しい状況が続いている。身の凍るような少年犯罪が発生、行政、学校当局が戸惑う年でもあった。明るいニュースは長野オリンピックでの日本選手の活躍ぐらいだ。経済企画庁は四月にも景気が回復すると年頭に言っていたが、今では七月にもと変更している。せいぜい今年後半に希望が持てるよう望みたい」

「AOU事業活動では景品価格の改定を実現できた。また関係行政機関に営業時間の延長を要請し、その要請の趣旨を採り入れた風営法改正案が国会で可決、成立した。公益法人の設立許可および指導監督基準に基づくAOU役員構成変更、会費の増額などについてはこの総会で賛同を得て実施したい。業界外から有識者六名に理事就任をお願いしている。急なお願いで迷惑をかけるが、我々のためご助力いただきたい。AOU会員各位は業界の健全な発展、青少年の健全育成、業界の社会的イメージ向上と社会への貢献のため一層の努力をするようお願いしたい」

総会では入江会長が議長となって進行、九七年度事業報告案は桜井健雄専務が説明、同決算案は桐谷克己事務局長が説明し、いずれも異議なく承認された。会員のうち神奈川県協が今年一月、協同組合から任意団体に組織変更となった、としている。傘下の延べ会員数は千百九十七社で八社減だが五社減と報告。いずれにせよ減少傾向は収束しつつあるもようだ。

時期は明示していないが、いわゆる「ホラーゲーム」等の実情調査をAOUと東京都協で実施、「問題視されたと推測されるゲームソフト（二十六種類）、設置店舗（六十一店舗）等の状況」をまとめ、警察庁に送ったとしている。なおAOUエキスポ98については、「ゲームセンター営業者に遊技機等を紹介する」ものと説明、「来場者は約二万二千人」だったとしている。

決算では例年どおり、AOUエキスポで「研修委託費」八百万円を支出した。これは東京都協に支払われるもので、東京都協では「業務受託収入」となっているもの。AOUエキスポ出展社は関連業者賛助会員でなければ出展できない仕組みになっている。なお特別会計の事業収入は約一億七千万円。一般会計の会費収入は千七百万円となっている。

九八年度事業計画案、予算案についても同様に説明があり、異議なく承認された。事業計画について桜井専務は、①傘下協会会員の拡大、②事業所で働く従業員の資質の向上、③部外者にAOUおよび各協会の活動をよく知ってもらう――の三点を基本としたと説明。しかし風営法に基づく規制の矛盾点をどう解決するか、などは掲げられていない。予算案で桐谷事務局長は、一般会計で三千百万円の単年度赤字予算になるなど説明した。東京都協への八百万円支出は従来どおりで、東京都協では実質会費値上げを実施しない、としている。

副会長は2人に

任期満了に伴う役員改選では、実質的に理事十一名、監事二名とし、それぞれ「業界外」から半数を導入して候補者を示し、原案どおり承認された。理事会を経て次のとおりの役員構成が発表された（敬称略）。

会長＝入江昭造（たつみ娯楽社長、栃木県協会長）。副会長＝真鍋勝紀（シグマ社長、東京都協会長）、川楠俊太郎（ユウビス社長、大阪府協会長）、専務理事＝谷本彰。理事＝長友隆典（大長商事社長、福岡県協会長）、滝口正（タイトー取締役本部長）。「業界外」理事＝上村文三（青少年育成国民会議副会長）、井出信雄（余暇開発センター主任研究員）、中藤保則（余暇健康学研究所主宰者、日体大講師）、加藤博（新声社社長）、梅原靖三（神共ビルメン取締役、元関西カクタス社長、AOU前会長）。

監事＝中島豊彦（京葉リース社長、千葉県協会長）、宮崎金助（税理士）。

ここで来ひん挨拶として、警察庁・生活環境課の石田唱司課長補佐が片桐裕課長の挨拶文を代読した。片桐課長はその中で、「ほんの一部の営業所とはいいながら、少年の非行や不良行為の温床になっている状況が見られるほか、賭博行為を行ったり、生きた小動物をゲームの景品にするなど、露骨な商業主義の現れとも思われる行為」が見受けられるが、国民の批判を受けるようなことになってはならない、としている。新役員それぞれと退任する桜井専務が簡単に挨拶した。

以上で総会を終了、引き続き懇親会（約八十名出席）を開催した。乾杯の音頭で川楠副会長は、「図らずも副会長に選ばれ、うれしいやら困ったやらの気持だ。仕事が大変で副会長をやっている時ではないが、自らを良くするという気持で頑張る。皆さんの協力を得てもっと社会に溶け込める協会にしたい」と述べた。

中締めで真鍋副会長は「業界は本当に厳しい時期にあるが、これからが本番。これから発展していくという信念を持ってやっていきたい。ネバーギブアップの精神が必要だ」と述べている。

AOU第9回通常総会で、上の写真は（左から）橘副会長、永井副会長、入江会長。下は（左から）新任の真鍋副会長、入江会長、川楠副会長

AOUが4月までに

公益法人らしく

役員構成など変更決める

AOUでは二月十九日の理事会、三月二十六日の全国協会長会議と理事会、四月二十四日の理事会と臨時総会を経て、①役員の定数を変更するとともに半数を業界外から選任する、②役員選任規程の変更に伴い協会運営について検討する運営委員の定員を大幅増加させる、③正会員（都道府県協）の会費は傘下の会員当たりとりあえず一万円に倍増することを決めた。

これらの会合は報道関係に公開されていないため、また詳しい資料などが公表されていないため分かり難い点が多いが、「公益法人の設立許可及び指導監督基準」に基づき、AOUの監督官庁である警察庁から「度重なる指導」が行なわれたため、と説明されている。

公益法人の指導監督基準の意味などについては今年一月に初めて発行された「公益法人白書」が詳しく説明しており、「公益に関する事業」とは「積極的に不特定多数の者の利益を実現することを目的とする事業」であり、そういう事業を行なうことなどを満たさねばならないにもかかわらず、脱税を目的とした休眠公益法人の売買、閣僚等の役員就任、就任承諾書の偽造など公益法人監督行政に関する問題点が六七年ごろから提起されるようになり、その対策が講じられるようになったとしている。

公益法人の指導監督基準は七二年、八六年、九三年と定められ、これらを前提に九六年八月に決定、九七年十二月に一部改正された。現行基準では、付随的に行なう収益事業が二分の一を越えないことや、同一の業者の関係者が理事に占める割合を二分の一以下にすることなど定めている。

「同一の業者の関係者」については、このような者が理事の多数を占めた場合には、積極的に不特定多数の者の利益の実現ではなく、その業界のみの利益や親睦を目指すおそれがあるために盛り込まれた」（六六頁）と公益法人白書は述べる。

「同一の業界の関係者」についても同白書は詳しく説明、退職した者でも退職後十年未満の間に理事に就任した場合は、その企業が属する業界関係者に含まれる、など有権解釈を示している。

公益法人は業界団体にふさわしくないのではないかという疑問について同白書は、「既に設立されている法人で、法人格を取得する手段が民法第三十四条によることに限られたため、公益法人となっている業界団体等についても適切な新たな法人制度にかかわる課題」とし、九七年十月以降法務省が検討を進めている（六七頁）とのこと。必らずしも公益法人にしなくともよい方法が検討されている。

AOUの場合は定款の改正を伴わない変更、という方法で進めたもようで、理事の数は十一名（定款では三十名以内）とし、うち六名は業界外から選任するとした。

運営委員会は正副会長（五名）と専務理事、理事二名の計八名でやってきたが、これを二十五名に増やし専門的立場から協会運営上の各種施策を討議する、としている。

理事、監事の選任も運営委員会が候補者を理事会に推薦し、理事会がそれを総会に諮るとのこと。運営委員の名簿は明らかにされていない。

なおAOUは警察関係公益法人であり、また定款で役員の選任などは国家公安委員会の承認事項と定めているため、承認がない限り正式にはAOU役員の就任はできないことになっている。

AOU専務の

後任に谷本彰氏

4年勤めた桜井氏は退任

谷本　彰専務

AOUの桜井健雄専務が五月二十八日に退任。後任に谷本彰氏が就任することになった。警察庁からは荒井房義氏（九二年四月事務局長、九二年六月から九三年十月まで専務）、桜井健雄氏（九四年四月顧問、同六月から専務）に続く人事。

谷本彰氏は五一年北海道警に入り、六五年警察庁保安局少年課、七一年総理府青少年対策本部参事官補佐、七三年三重県警刑事部捜査第二課長、七六年警察庁保安部防犯少年課課長補佐、八一年青森県警警務部長、八四年和歌山県警警務部長を経て九一年九州管区警察学校長。九二年三月に退任し、九八年三月まで三井海上火災保険㈱損害調査業務部顧問。香川県出身。六十五歳。

AOU入りについて、「前任の桜井氏とは昭和四十年に北海道から（警察庁に）出て来て以来の仲間。彼は秀才であり、私は凡才だという違いがある。しかし堅忍不抜の精神で頑張るつもりだ」と述べている。

カプコン新作展

「ゼロ3」中心に

「テトリス」2タイトルも

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は、六月二十二－二十九日の間に東京、大阪を含む全国八会場でプライベートショーを開き、TV格闘ゲーム「ストリートファイターZERO3」を中心に新製品を披露した。

これは業務用とともに家庭用TVゲームソフトの新作も展示し、AM機業者と家庭用分野の業者を対象に開かれたものだが、出品機は業務用がメインのため来場者のほとんどがAM業界関係者だった。

二十二日に東京・新宿のNSビル、二十四日に大阪の同社研究開発ビル、二十九日に札幌の琴似グリーンホテル、仙台の山口ビル、新潟のロケ「カプコサーカス」、名古屋の金谷ホテル、岡山のみのるガーデン、福岡のパピヨン24で開かれ、東京会場五百五十人、大阪会場二百五十人を含め八会場で合計約千三百人のオペレーターら関係業者が参集した。

カプコン新作展で、上は東京会場、下は大阪会場のようす

「ストリートファイターZERO3」は「CPSⅡ」第二十九弾となるもので、「ストリートファイター」シリーズ最多の二十五人のキャラを用意、さらに各キャラごとに三種類の格闘スタイルが設定され選択できることなどが特徴。基板OP価格二十一万八千円で七月十五日発売（本号「話題のマシン」参照）。

またTVパズルゲーム「テトリス」の業務用新バージョン二機種を参考出品した。いずれも㈱ビーピーエスを通じて許諾を得たもので、一機種はカプコン開発「マジカルテトリスチャレンジ・フィーチャリングミッキー」。これは四種類のディズニーキャラを使用し、選択したキャラが画面下部でいろいろな演出をするもの。ブロックを消すごとにゲージが増え、一杯になると一発逆転の〝マジカルパワー〟が使えるなどのフィーチャーを加味。

同社によるとこれは「ニンテンドウ64」に基づき㈱セタが開発した業務用汎用基板「アレック64」を使用したとしている。

もう一機種は㈱アリカ開発「テトリス・ザ・グランドマスター」で、これはプレイヤーの実力を十九段階で評価する〝段位認定システム〟や、次に落下するブロックの塊を落下する前に回転させておくことができるシステムなどを加えたもの。PS基板を使用しており、カプコンから発売予定。

このほか異種ロボット八体によるCG対戦アクションゲーム「超鋼戦紀キカイオー」（PS基板使用）を、デモ画面のみで紹介した。

また写真入りオリジナルカード作成システム「プリカ・カードスタジオ」を紹介。これはAM機ではなく、プリンター（解像度300dpi）とノートパソコン、作成ソフトのCD－ROMなどをセットにしたもので、写真は市販のデジカメやスキャナーなどによるデータを使う。セット標準価格百五十八万円で六月下旬発売。

なお家庭用TVゲームソフトは、PS用「私立ジャスティス学園」、サターン用「ポケットファイター」など数タイトルを展示した。

ナムコ新作展

3機種メインに

「ソウルキャリバー」など

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は、東京の同社営業本部で六月十七日、大阪・江坂の大阪ビルで十八日、名古屋の中部販売事務所で十九日、博多の福岡販売事務所で二十二日それぞれプライベートショーを開き、CGゲーム「ソウルキャリバー」などを披露した。

これは夏休みシーズンに向けての新製品を発表したもので、東京会場約五百人、大阪会場約三百人を含め四会場で計約九百五十人のオペレーターら関係業者が参集した。

発表されたAM機の新製品は三機種で、うちメインは「ソウルキャリバー」。同機は「システム12」による武器格闘ゲームで、十人のキャラがさまざまな武器や技を使って戦うゲーム。武器や技の一部に、同社が昨年十二月に行なった公募によるアイデアを採用している。「システム12」の能力を最大限に使い、「鉄拳3」を上回るCG画像表現になっていることなどが特徴。七月中旬発売（本号「話題のマシン」参照）。

残り二機種は、自動車運転のCGミニゲームをクリアし運転能力を測定するアップライト型「テクノドライブ」（OP価格七十一万八千円で七月初旬発売）と、ドームを約十センチ高くするなど改良を加えたプライズマシンのバージョンアップ版「スウィートランドⅢ」（OP価格五十九万八千円で六月末に発売）を披露（いずれも本紙前号「話題のマシン」参照）。

このほか同社オリジナル景品として、「鉄拳」キャラを使った「鉄拳かっこいいキーホルダー」（九種類、七月発売）、従来のTVゲームキャラ十種類を使った「ナムコ超殿堂コレクションキーホルダー」（九月発売予定、いずれもOP価格三万円）も紹介した。

ナムコ新作展の東京会場で（左から）猿川常務、中村社長、鈴木部長

サミー新作展

TVパチンコ機

「セクシーリアクション」

サミー㈱（本社東京、里見治社長）は六月二十三日、本社でプライベートショーを開き、TVパチンコゲーム「セクシーリアクション」とプライズマシン「コズモバスターズ」を披露した。

いずれもAOUエキスポで参考出品され、改良を加え完成、七月上旬に発売するためAM営業本部が発表会を開いたもので、会場には約百二十人の関係業者が参集した。なおこれに先立って大阪と札幌の営業所でもテスト的に内覧会が開かれた。

「セクシーリアクション」はパチンコと同じタイプの専用ハンドルを操作するもので、一定の出玉を獲得するとギャルが服を着替えるシーンに移るというもの。セガ社ミディ型キャビネット用のコンパネ付き基板でOP価格十九万八千円、七月八日発売。「コズモバスターズ」は、電光ルーレットにより吊り下げ景品を獲得する。OP価格五十六万八千円で七月上旬発売。以上二機種とも本号「話題のマシン」参照。

このほか、AM機や小型乗物機に取り付けLEDルーレットで当たればリプレイとなる装置「ワンモアチャンス回転くん」を紹介。これは大きさ百×八二×二三ミリのミニボックスで、コインカウンターかサービススイッチに接続し機械表面に貼り付けるもの。㈱シードプロモーション製で㈱アイモから、十個セットOP価格十八万五千円で六月下旬発売。また㈱ユウビスの新景品、従来のAM自販機なども展示された。

サミー・AM営業本部による新作展（東京）のようす

シグマ、東西で

メダル機の新作

プッシャータイプを紹介

㈱シグマ（本社東京、真鍋勝紀社長）は五月二十六日に本社ショールームで、六月三日に大阪・難波の同社ロケ「ロンゴロンゴ・インよしもと」でそれぞれプライベートショーを開き、メダルゲーム機「ショベルマスターぶちまけ権造」などを披露した。

東京会場に約二百人、大阪会場に百人のオペレーターら関係業者が参集した。なお大阪会場は店舗内のメダルゲーム機フロアの空きスペースに新作を展示し、ショー開催時間中は同フロアのみ営業を中止して業者対象に行なわれた。

「ショベルマスターぶちまけ権造」は建設現場をモチーフにしたメダルプッシャーゲーム機で、さまざまなフィーチャーを加えたもの。投入したメダルがベルトコンベアで上部に運ばれ、ピン盤面を通過後フィールドに落ち、これをブルドーザーが前後して押し出す。途中のチャッカー通過でルーレットが回転し、ビル一－八階までランプが点灯、一定条件で〝権造〟人形が数枚のメダルを運び出してきたり、大型ショベルが大量のメダルをフィールド上に落とすというもの。

同機は二タイプあり、三人用（東京会場のみ展示）がOP価格二百八十万円、六人用が五百三十万円で六月上旬発売。

またSC向け一人用TVメダルゲーム機「ペプシマン」を発表。これは清涼飲料ペプシの同名キャラを使い、キャラがじゃんけんに負けるとルーレット台にジャンプして飛び乗り、走って止まった数字分の倍率でメダルが払い出される。OP価格二十七万八千円で七月発売。

このほかTVポーカーやスロットマシンの新ソフトなども展示した。

大阪府協、定時総会

「非行の温床」にも注意

府警は遊技機賭博、景品問題で説明

大阪府アミューズメント施設営業者協会（事務局大阪、川楠俊太郎会長、正会員百十五社）は六月四日、大阪・心斎橋のホリディイン南海で第十四回定時総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。同総会には委任五十一社を含む正会員九十六社が出席した。

川楠会長は挨拶の中で「厳しい経済状況が続いているが、映画業界は『タイタニック』が大ヒットし景気が良い。これはストーリーや企画内容によるものと思うが、私どもの業界には最近、そういうものがなく経営が苦しい。ただし店舗は質が向上し、健全娯楽推進の努力により地域社会に受け入れられている。健全化と業者の利益が結びつかないのが残念だが、苦しいからと言って違法営業に走ると今までの努力が水の泡となる。今は辛抱して、私たちは今後何をするべきなのか、また機械をどう効率良く運営するかなど考えながら頑張っていかなければならない時だ」と述べた。

来ひんとして府警生活安全部保安第一課の長山健二課長が、「皆様の業界が風俗営業になった大きな理由のひとつは、遊技機賭博を防止し健全営業を促進するためだ。最近、ゲーム喫茶などでテーブル型ゲーム機を使った賭博が増加傾向にあり、新しい形態としてはゲームセンターに設置されているものと同じスタンド型遊技機のソフトを入れ替え、賭博の道具にしている例もある。なお賭博営業のゲーム喫茶やカジノバーなどに遊技機を販売、リースすることは賭博ほう助に当たることもある」と語った。

また長山課長は物品提供について、「風営法第二十三条で八号営業では原則として禁止しているが、警察庁見解を踏まえ、クレーン機などプライズマシンについては小売価格がおおむね八百円程度までの物品の提供を認めている。これはあくまで特例なので限度価格は当然遵守しなければならない。また獲得した物品や引換券入りカプセルを他の限度額を超える物品に交換したり、卑猥な物品を提供するのは、風営法だけでなく青少年健全育成条例にも抵触することになる」とし、さらに健全育成に関連して「昨年府下のゲームセンターで補導した少年は千六百人を超え、前年とほぼ同数の高い数字で推移しており、ゲームセンターが非行の温床になっていることは否定できない。この事実を謙虚に受け止め、少年が喫煙や怠学など補導の原因を作らぬよう関心を持ってほしい。なお最近ゲームセンターの出店に住民の反対運動がよく起こっている。私どもは許可要件に照らし淡々と審査するだけだが、警察の立場上、住民運動を全く無視するわけにもいかないので、事前に双方の話合いを求めている」と語った。

平成九年度事業報告案、決算案、十年度事業計画案、予算案は原案どおり承認された。うち事業報告で正会員百十五社、賛助会員三社、準会員二百五十四社、計三百七十二社となり、前年度に比べ正会員が七社減、準会員が二十二社減になったとの報告があった。事業計画については前年度の内容を踏襲し今年度も「風営法セミナー」や「少年とゲーム場の懇談会」などを開催する。

最後に岡村清副会長が「協会活動を盛り上げるためにも、もっと活発に意見を出してほしい」と述べ閉会した。

この後懇親会が開かれ、AOUの梅原靖三理事が乾杯の音頭をとった。中締めは大橋幸彦副会長が行なった。

大阪府協の定時総会で、左上は府警の長山健二課長、右上は川楠俊太郎会長、右は岡村清副会長。下は総会のようす

タイトー、新形態の

"ビル一棟型"で

新宿に「ステーション」開業

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）は、東京・新宿にAMビル「新宿マジックタワー・タイトーステーション新宿店」を四月二十五日オープンした。

同ビルはJR新宿駅から歌舞伎町に向かう通りと靖国通りが交差する角地にあり、立地条件が良い。以前は貴金属店が入っていた五階建てビル一棟を賃借し開設したもので、同社では「従来型ゲームセンターと差別化する"ビル一棟型の新形態開発"のモデル施設」と位置づけている。総投資額八億円、年間の入場者数百二十万人、売上額十二億円を見込んでいる。

ビルはT字型で一－五階の延べ床面積は千六百八十平方メートル。全体のコンセプトは「常に進化し変容する摩訶不思議な施設」とし、AM機二百台とともにアトラクション、鑑定士常駐の占いコーナー、同社初のフランチャイズによる直営クレープ店「マリオンクレープ」などが設置されている。

うちアトラクションはウォークスルータイプのホラーハウス「プリズン4」。これは監獄をテーマに死刑執行シーンなどを人形やスタッフが演出するもので、利用料金六百円。一部のシーンに外部業者の協力を得て同社が運営し、六ヵ月間の期間限定で五階に設置。なお五階は同アトラクションのみ設置され風営対象外で、AM機を設置している一－四階は八号営業となっている。

このほか外の景色を見ながら休憩できるレストスペース、女性用パウダールーム、ディレクTVとのタイアップによる無料視聴コーナーなども設置され、二十歳前後の若者を主な対象に運営している。スタッフはアルバイトを含め四十名で、九名が常勤。営業時間は十－二十四時。

同社ではこの「新宿店」を実験店として今後、都市部を中心にビル一棟型AM施設を積極的に展開していく方針で、来年春には"テーマレストラン"も含む同様の施設を横浜駅西口にオープンする予定となっているほか、東京・浅草、大阪・心斎橋、札幌、仙台など各地での出店計画を進めている、としている。

「新宿マジックタワー・タイトーステーション新宿店」の外観と入口

奈良県協、定時総会

年会費は2倍に

懇親会で県警から説明

奈良県アミューズメント施設営業者協会（事務局奈良市、松村克彦会長、正会員十四社）は五月二十九日、奈良市内の共済会館やまとで第九回定時総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案、会費の値上げなどを承認した。同総会には委任六社を含む全正会員が出席した。

平成九年度事業報告案、決算案、十年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画では、組織の拡大強化、賭博追放、青少年対策への協力、近畿地区協議会と連携しての研修会やセミナーの開催、「ゲームの日」イベントの実施などを挙げている。

会費改定については、AOU会費の値上げに伴うもので、現行の年会費一万八千円を三万円に引き上げることが承認された。ただし引き上げ分一万二千円は今年九月以降に徴収することになった。

総会終了後は懇親会が開かれ、来ひんとして県警生活保安企画課の黒川浅好警部補が挨拶し、県内八号営業の状況などについて語った。

セガ社ATP

夏場だけのアトラクション開設

セガ社は同社ATPで二種類のアトラクションを夏場にだけ導入する。

ひとつは東京ジョイポリスに七月十八日から九月二十日まで設けられるホラーアトラクション「テラーズ・オブ・アメリカ～狂気の館」。六シーンあり約七分。料金六百円。

もうひとつは東京、新宿、横浜、福岡のジョイポリスで七月十八日から八月三十一日まで催されるイベントアトラクション「名探偵コナン～謎の金庫"パズルガーディアン"の秘密を暴け」。ヘッドフォンを着用し、音声を聞きながら進むもので料金五百円。江戸川コナンに高山みなみが声で出演している。

香川県協、通常総会

神原氏が会長に

AOU関係の会費値上げ

香川県アミューズメント施設営業者協会（事務局高松市、外山喜平会長、会員十三社）は五月十九日、琴平の琴参閣で第十四回通常総会を開き、役員改選により神原研志副会長を新会長に選任した。同総会には委任一社を含む十社が出席した。

議案はすべて外山会長が提案説明を行ない、平成九年度事業報告案、決算案、十年度事業計画案、予算案がいずれも原案どおり承認された。

役員改選は任期満了に伴うもので、新役員態勢は次のとおり。

会長＝神原研志氏（㈱ゼムス）。副会長＝高仲四郎氏（㈲タマチ）、外山喜平氏（㈲四国ユニバーサル）。

理事＝多田三日生氏（㈲電精商事）、太田和夫氏（㈱パーク商会）。

監事＝頼岡成司氏（セガ社）。

なお同協会事務局は従来どおり㈱ゼムス内に設置されている。

このほかAOU会費の一社一万円への値上げ、AOU四国地区協議会の会費二万五千円が三万円に値上げされること、また会員の特別会費（機械所有台数別）については毎年十二月時点での所有台数により次年度の額を決め予算を組むことなどが報告された。

CESA、通常総会

TGSは10月と3月に

上月会長、「一段と活発に事業進める」

㈳コンピュータエンタテインメントソフトウェア協会(CESA、上月景正会長)は六月二十二日、東京全日空ホテルで第二回通常総会を開催。任期満了に伴う役員改選の結果ほとんど全員再任された。正会員百二十五社のうち委任三十四を含む八十六社が出席した。

CESAは家庭用TVゲームソフトのメーカー協会として九五年一月に発足、九六年八月に社団法人となっている。このため九六年以来、公益法人の指導監督基準に従って役員のうち半数が「業界外」から就任している。

上月会長が挨拶、「初の役員改選となる第二回通常総会を迎えた。産業界は全般に明るさが見えて来ない。CESAとしても諸対策を一段と強力に進める必要があると考える。役員一同さらに努力する考えなので、理解と支援をお願いしたい」と述べた。

CESA通常総会で、下は懇親会で紹介される新役員(中央上月会長)

九七年度事業報告案と決算案については、配布された資料を事務局が説明するなどして、異議なく承認された。九七年三月期は東京ゲームショウを四月、九月、三月と三回開催したため、展示会関係の収支が予算と大きく異なることになった。また初めて発行した「CESA白書」については収支が伴うため、展示会と同様特別会計で扱ったとしている。

また通産省関係の情報処理振興事業協会(IPA)から「中古ソフトウェアの流通に関する現状」について調査委託を受け、調査した(内容は公表されていない)。

役員改選については三月に正会員からの立候補を受け付け、正会員以外については理事から推薦を得た。これらに基づき役員候補者名簿を常任理事会でまとめた、との説明があり、名簿どおり選任された。さらに理事会を開き正副会長、常任理事を選任した。その結果正副会長(計五名)は再任となった。

神田卓司専務は退任、特別参与として事務局に残る。新たに渡辺和也氏が専務に就任した。常任理事については、襟川恵子光栄副社長と工藤浩ハドソン社長が就任した。

九八年度事業計画案と予算案についても、事務局で説明、一括して承認された。東京ゲームショウは十月と三月の年二回開催となる。倫理問題、知的財産関係、米国IDSAなど海外団体との交流など前年以上に活動を活発化する。ソフトメーカーの主だったところはほとんど入会しており、今期の入会は少ないと予想している。単年度収支は一般会計で千二百万円プラスと見込んでいる。

以上で総会議事を終え懇親会(約三百名出席)に移った。上月会長が挨拶、次のように語った。

「第二期役員の選出と十三億円近い予算を決議した。二年間全員が一丸となってコンピュータエンターテインメントソフトウェア産業の発展をめざし、各種事業を推進、また組織の充実を図ってきた。東京ゲームショウ、CESA大賞、CESA白書、技術戦略説明会、倫理問題、中古問題など精力的に進めた。しかし産業界が低迷から脱しえず、また業界を取り巻く変化がめまぐるしいため、協会として一段と強力に諸対策を進めていく必要を感じている。その一例が中古問題である。今年度も課題が多いが、少年の非行に社会の関心が高まっているなか、倫理態勢の一層の整備強化を検討していく。また会員のための施策も強化するので、会員からの意見要望など採用したい。これらを通じて立派な協会として育ち、それがこの産業の健全な発展につながると信じている」

来ひんの通産省・情報処理振興課の江崎禎英課長補佐は「世界に送り出すコンピュータゲームの発信地として、また日本発の世界標準に向け頑張ってほしい」と挨拶した。

中締めはCESAの工藤常任理事が行なった。

ビデオ規格2用の

テスト装置受注

JAMMA・技術委が説明会

JAMMAの技術委員会は六月十日、東京・芝公園の芝パークホテルで「JAMMAビデオ規格(JVS)第2版」および「JVアナライザー」についての説明会を開いた。これに会員メーカー二十社六十四名が出席した。

JVSは業務用の汎用TVゲーム基板に関する規格として九六年十一月制定、九八年七月一部改定し「第2版」が作成された。また同規格はメイン基板とI/O基板に機能を分割し、その間をシリアル通信で接続することを規定しているため、その通信状況をテストする装置が必要となり、これを「JVアナライザー」として一括製造委託販売することになっている。

JAMMAでは「第2版」に関する問い合わせが多いことや、アナライザーの詳しい説明とその購入を促進する必要があることから、今回説明会を開いたもの。

JAMMAの高橋和治専務は、「JVSは新時代に対応したもので、これに沿った基板設計をすることが長い目で見るとコスト削減につながり、業務用TVゲーム機の普及に貢献できるものと信じている」と挨拶した。

この後、JVS全般および「第2版」の変更個所について、JV規格専門委員会の石川雅美委員(セガ社)が説明した。

また「JVアナライザー」について、大沢光治委員長、小川徹副委員長、南清志、田島直人、三田剛各委員(いずれもナムコ)がそれぞれ説明し、使用方法を実演で示した。

このアナライザーは、メイン基板用とI/O基板用の各テスト基板(二枚)、各基板の通信状況をチェックする通信ケーブル、ユーティリティソフト(フロッピー)、ウインドウズ対応パソコン用「RS232C接続ケーブル」、変換コネクター、取扱説明書がセットになっており、価格三十万円。JAMMAが一括受注しナムコに製造を委託するもので、注文は六月末に締め切り、十月ごろ納品となる予定。

JAMMA・技術委員会による説明会で、下は「JVアナライザー」

オリエンタルランド

子会社を分社化

写真、印刷、給食各事業

東京ディズニーランドを運営している㈱オリエンタルランド(本社千葉県浦安市、加賀見俊夫社長)は六月十五日、子会社の㈱舞浜コーポレーションを事業内容に沿って三つに分社化した、と発表した。いずれも需要増加に伴い黒字基調となったためで、二〇〇一年秋開業の「東京ディズニーシー」を見据え、グループ体制を整えるもの。

これまでの子会社は舞浜コーポレーション、㈱舞浜リゾートホテルズ、㈱舞浜リゾートライン、㈱グリーンアンドアーツの三社。今回分社化するのは舞浜コーポレーションのうち写真、印刷、給食の三事業で、不動産の管理運営、チケットセンター運営委託などの事業は残す。

写真、印刷、給食に関する子会社はそれぞれ、㈱フォトワークス(千葉県浦安市舞浜三十五番地一、上沢昇社長)、㈱デザインファクトリー(本社同、同社長)、㈱ベイフードサービス(本社同、菅生嘉明社長)。八月一日から営業開始する。

ナンジャタウンに

「幸せの青い鳥」

「胆試し化け猫旅館」追加

ナムコは東京・池袋の「ナンジャタウン」に七月十八日、二つのアトラクションを追加する。ひとつは街巡りの「幸せの青い鳥」で、「マカロニ広場」全域を舞台に携帯アイテム「幸せの卵」を持ち回り、心理テストなどに挑戦するもの。幸せの青い鳥をうまく育てると、「幸せのアルバム」が贈られる。一回約四十五分、利用料八百円。

もうひとつは昨年夏開設された「もののけ番外地」内にオープンする「胆試し化け猫旅館」で、もののけに呑み込まれた旅館内で次々と襲いかかる恐怖を体験し、その前後に脈拍数を計測することで心臓ランクを判定するもの。このデータを基に〝弱虫度〟をチェックする。このアトラクション開設に伴い園内五百ヵ所以上の仕掛けがさらにパワーアップしている。一回約十分、利用料六百円。

なお二子玉川の「ワンダーエッグ2」では六月十三日から「ワンダーラリー」を開始した。園内二十二のアトラクションと八つの飲食・物販ショップを体験した上で、隠された謎を解き明かすと、パスポートが半額または入園無料になるもの。

ナンジャタウンの新アトラクション「幸せの青い鳥」から

キョクイチ、3月期連結

大王振興を含む

AM事業は18%の増加

㈱キョクイチ(本社名古屋、駒井徳蔵社長)は六月二十六日、前期連結決算を発表した。連結子会社の大王振興(ゲーム場オペレーター会社)、ユービス(パソコンソフト開発会社)、のほか今回新たに持分法適用のエスジーエス(七号営業機販売会社)が含まれることになった。

九八年三月期の連結売上高は前年比六・〇%減の百十三億七百万円、経常利益は九六・八%減の千百万円、最終損失は二億三千九百万円だった。

事業別売上高は、AM事業(ゲーム場運営、景品など販売)が一八・五%増の五十一億五百万円、アニメ及びマルチメディアが一七・五%減の四十六億六千三百万円、衣料関係が一三・九%減の九億二千九百万円、映像ソフト販売が三八・四%減の六億八百万円となっている。

大王振興は九六年三月以来キョクイチの子会社となっており、連結AM事業売上高から単独AM事業売上高を差し引いた残りの十一億円が大王振興の売上高と推定できる。

映像ソフト販売など海外売上高は十七億千三百万円で、全体の一四・二%。

九九年三月期の連結売上高は九十八億円、経常利益は三億八千万円、最終利益は七千万円と、黒字回復をめざしている。

ゲーム機リース業

ロームロード倒産

民間の信用調査機関調べによると、㈱ロームロード(神奈川県中郡二宮町、中村一郎社長)が六月二十九日、横浜地裁小田原支部に和議開始を申請、三十日に保全命令を受けた。負債は約十二億円。

八〇年五月創業、八三年一月に法人成りしたゲーム機リース業者で、神奈川県、東京都下のゲーム場、スーパーなど七十六ヵ所に写真シール機を設置するほか、ゲーム機や景品を販売していた。

九七年四月期の売上高は十五億六千九百万円。

今年二月以降は売り上げが急落、メーカーへの支払いが追いつかず、また景品の在庫が増え資金繰りが悪化していた。

論潮

だれに責任

少年非行に対する抜本的な対策を検討している警察庁は、重大な非行の前兆とされる夜遊びや飲酒、喫煙などの問題行動を助長する環境を改善する、などの政策プログラムをまとめたと伝えられている。

うち少年の飲酒、喫煙対策では「未成年者飲酒禁止法」、「未成年者喫煙禁止法」の改正が盛り込まれているとのこと。これらの法律はほとんど守られていない、形式だけのザル法の典型であるが、その責任を考える意味で再読するのも悪くないと思われる。

「未成年者喫煙禁止法」は明治三十三年(一九〇〇年)に制定され、四七年に一部改正された。この一世紀前の法律は、二十歳未満の者は煙草を吸ってはいけないとし、これに違反した者は所持していた煙草を行政処分として没収する、としている。また未成年者の喫煙を制止しなかった親権者や監督者は科料、未成年者が使用することを知って煙草を販売した者は罰金に処される。煙草関係の法令はこれが基本となっており、煙草をポケットやカバンに入れて持ち歩いている少年についてゲーム場の営業者にはなんら責任はない。ただし煙草の自販機を運営している者は、「未必の故意」によって販売した罪が問われる可能性がある。

「未成年者飲酒禁止法」は大正十一年(一九二二年)に制定、四七年に一部改正された。二十歳未満の者は飲酒してはいけないとし、未成年者の飲酒を制止しなかった親権者、知って販売した者は科料に処し、所持していた酒類を没収するとしている。ゲーム場は酒類を販売するところではないので関係ないが、酒類の自販機を運営している者の責任が問われることはありうる。

ところが警察は、少年の喫煙で少年を補導した場所としてゲーム場が多いからとして営業者の責任を問題にすることが多い。それはゲーム場での補導が容易だという事実を示しているにすぎない。原因と結果、ものの順序を無視してはいけない。

人事異動

バンプレスト
(6月24日)取締役、ロケーション事業部兼品質管理部ゼネラルマネージャー斎藤晃▽退任(常務)吉田明

吉田氏はバンダイグループのユニ・ファイブ常務に就任。

シグマ
(6月26日)特命事項担当(営業開発部門担当)取締役中山尚彦▽営業開発部門担当兼物流・技術サービス部門担当(営業部門担当)取締役田中豊洋▽取締役、営業部門担当田中優

プレビ
(6月26日)社長(副社長)梶修明

カプトロン
(6月30日)社長、中村昌弘▽退任(社長)枚田隆一

ナムコ
(7月1日)営業三部長(営業本部長付部長)木立正春

営業所開設

㈱エス・エヌ・ケイ(SNK)・青森営業所=青森市大字原別字上海原七十の五、☎(0177)36-3537(これに伴い弘前と八戸の営業所は閉鎖される)。

事務所移転

㈱ニッコウ電子=東京都中野区中央五丁目八番五号、オースミビル2F、☎5340-0818、関口康利社長。

㈱エトマック=東京都豊島区目白二丁目十六番二十二号、ロンアイル池袋301、☎3988-6080、千葉繁雄社長。

現在発売中の
システム基板とソフト一覧

SNK「ネオジオMVS」

1 NAM-1975 90／4
2 ベースボールスターズ・プロフェッショナル 4
3 麻雀狂列伝 4
4 マジシャンロード *1 4
5 トッププレイヤーズ・ゴルフ 5
6 ライディング・ヒーロー 7
7 ニンジャコンバット *1 7
8 ザ・スーパースパイ 10
9 サイバーリップ 11
10 ジョイジョイキッド 11
11 リーグボウリング 12
12 みなさんのおかげさまです *2 91／1
13 ゴーストパイロット 1
14 戦国伝承 2
15 キング・オブ・ザ・モンスターズ 2
16 ラギ *1 3
17 ASO Ⅱ 3
18 バーニング・ファイト 5
19 クイズ大捜査線 7
20 あしたのジョー伝説 *3 7
21 クロスソード *1 7
22 2020年スーパーベースボール 9
23 8マン 9
24 ロボアーミー 10
25 スマッシュラリー *1 11
26 餓狼伝説 11
27 ばか殿様麻雀漫遊記 *2 12
28 フットボールフレンジー 92／1
29 サッカーブロール 2
30 ミューティション・ネイション 3
31 クイズ迷探偵NEO&GEO 3
32 ラストリゾート 3
33 ベースボールスターズ 2 4
34 ニンジャコマンドー *1 4
35 キング・オブ・ザ・モンスターズ 2 5
36 アンドロデュノス *4 6
37 ワールドヒーローズ 2 *1 7
38 龍虎の拳 9
39 ビューポイント *5 11
40 餓狼伝説 2 12
41 得点王 12
42 戦国伝承 2 93／2
43 ファイヤー・スープレックス 3
44 ワールドヒーローズ 2 *1 4
45 サムライスピリッツ 7
46 餓狼伝説スペシャル 9
47 ミラクルアドベンチャー *6 12
48 龍虎の拳 2 94／2
49 フライングパワーディスク *6 2
50 ファイターズヒストリーダイナマイト *6 3
51 得点王 2 4
52 ワールドヒーローズ 2JET *1 4
53 トップハンター 5
54 ぐるりん *7 5
55 ファイトフィーバー *8 6
56 雀神伝説 *9 6
57 ソニックウイングス 2 *10 7
58 痛快ガンガン行進曲 *1 7
59 ザ・キング・オブ・ファイターズ94 8
60 作戦名ラグナログ 9
61 パワースパイクス 2 *10 10
62 真サムライスピリッツ 10
63 ダンクドリーム *6 12
64 パズルボブル *11 12
65 ぱにっくボンバー *12 95／1
66 ギャラクシーファイト *13 1
67 クイズ・キングオブファイターズ *14 1
68 ダブルドラゴン *15 3
69 得点王 3 3
70 餓狼伝説 3 3
71 風雲黙示録 4
72 ワールドヒーローズパーフェクト *1 5
73 天外魔境真伝 *12 6
74 ザ・キング・オブ・ファイターズ95 7
75 パルスター 8
76 超人学園ゴウカイザー *15 9
77 ステークスウイナー *14 9
78 将棋の達人 9
79 ソニックウイングス 3 *10 10
80 サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 11
81 まる子デラックスクイズ *16 11
82 パズルdeポン *4 11
83 リアルバウト餓狼伝説 12
84 ビッグトーナメントゴルフ *17 96／1
85 アート・オブ・ファイティング龍虎の拳外伝 3
86 マジカルドロップ 2 *6 3
87 メタルスラッグ *17 4
88 オーバートップ 4
89 ニンジャマスターズ 5
90 神凰拳 *14 6
91 ザ・キング・オブ・ファイターズ96 7
92 風雲スーパータッグバトル 9
93 ステークスウイナー 2 *14 9
94 得点王～炎のリベロ～ 10
95 サムライスピリッツ天草降臨 10
96 わくわく7 *13 11
97 ティンクルスタースプライツ *1 11
98 ブレイカーズ *4 11
99 マネーアイドル・エクスチェンジャー *7 97／1
100 リアルバウト餓狼伝説スペシャル 1
101 マジカルドロップ Ⅲ *6 2
102 ザ・キング・オブ・ファイターズ97 7
103 ショックトルーパーズ *14 11
104 月華の剣士 11
105 侍魂 12
106 ブレイジングスター *9 98／1
107 メタルスラッグ 2 2
108 リアルバウト餓狼伝説 2 3
109 ネオジオカップ98 5
110 ブレイカーズリベンジ *4 6

カネコ「スーパーカネコシステム」

1 ギャルズパニック 4遊 96／9
2 ジャンジャンパラダイス 12
3 対戦ブロックくずし・さるかにハムぞう 97／1
4 ギャルズパニック S 4
5 ユキブタマンP（海外向けのみ） 5
6 閃激ストライカー 7
7 ジャンジャンパラダイス 2 12
8 サイヴァーン 98／2

カプコン「CPシステムⅡ」

1 スーパーストリートファイター Ⅱ 93／10
2 ダンジョンズ&ドラゴンズ 94／1
3 スーパーストリートファイター ⅡX 3
4 エイリアンVSプレデター 5
5 ヴァンパイア 7
6 スーパーマッスルボマー 9
7 パワードギア 10
8 エックスメン 12
9 ヴァンパイアハンター 95／3
10 サイバーボッツ 4
11 ストリートファイターZERO 6
12 マーヴルスーパーヒーローズ 11
13 19XX 96／1
14 ダンジョンズ&ドラゴンズ・シャドーオーバーミスタラ 2
15 ストリートファイターZERO 2 3
16 スーパーパズルファイターⅡ X 6
17 ロックマン 2・ザ・パワーファイターズ 8
18 ストリートファイターZERO 2アルファ 8
19 クイズなないろドリームス 9
20 XメンVSストリートファイター 9
21 バトルサーキット 97／4
22 ヴァンパイアセイヴァー 5
23 マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター 7
24 カプコンスポーツクラブ 8
25 ポケットファイター 9
26 ヴァンパイアセイヴァー 2 9
27 ヴァンパイアハンター 2 9
28 マーヴルVSカプコン 98／2
29 ストリートファイターZERO 3 7

カプコン「CPシステムⅢ」

1 ウォーザード 96／12
2 ストリートファイター Ⅲ 97／2
3 ストリートファイター Ⅲ セカンドインパクト 10

コナミ「システムGX」

1 ゴルフィンググレイツ 2 94／3
2 極上パロディウス 4
3 対戦ぱずるだま 7
4 サッカースーパースターズ 12
5 ツインビーヤッホー！ 95／4
6 ドラグーンマイト 8
7 ときめきメモリアル・対戦ぱずるだま 12
8 沙羅曼陀 2 96／2
9 セクシーパロディウス 3
10 だい好キッス 3
11 スラムダンク 2 3
12 対戦とっかえだま 10
13 ヴァーサスネットサッカー 12
14 ウイニングスパイク 97／7
15 ラッシングヒーローズ（海外向けのみ） 10

コナミ「システム573」

1 ダークホースレジェンド 98／3
2 バスアングラー 3
3 実況パワフルプロ野球EX 4
4 バスアングラー 2 7

ジャレコ「メガシステム32」

1 ベストバウトボクシング 94／2
2 アイドル雀士スーチーパイ Ⅱ 12
3 P-47・ACES 95／3
4 麻雀エンジェルキッス 7
5 湾岸戦争 9
6 ゲーム天国 11
7 テトリスプラス 12
8 流星雀士キララスター 96／2
9 グラティア 11
10 ブランニュースターズ 97／3
11 テトリスプラス 2 9

セイブ開発「SPIシステム」

1 バイパーフェイズ-1 95／6
2 戦球 10
3 E雀ハイスクール 96／4
4 ライデンファイターズ 10
5 ライデンファイターズ 2 97／11
6 ライデンファイターズ・JET 98／㊀

セガ社「ST-V」

1 ゴールデンアックス・ザ・デュエル 95／3
2 水滸演舞 *6 3
3 ばくばくアニマル 4
4 バーチャファイター・リミックス 5
5 エジホン探偵事務所 6
6 ファイナルアーチ 7
7 上海・万里の長城 *13 8
8 プロ麻雀・極S *18 11
9 サンドアール 11
10 ファンキーヘッドボクサーズ 96／1
11 バーチャファイターキッズ 3
12 イントロDONDON *13 3
13 ペブルビーチ・ザ・チャンピオンシップ *19 3

14 デカスリート 5
15 ダイナマイト刑事 7
16 蒼穹紅蓮隊 *20 9
17 プリンセスクララ大作戦 *21 10
18 ぷよぷよSUN *22 12
19 コラムス97 97／1
20 バーチャル麻雀 *23 2
21 紫炎龍 *24 2
22 グルーヴ・オン・ファイト *21 5
23 ウィンターヒート 10
24 コットン 2 *25 11
25 花組対戦コラムス 11
26 全日本プロレス 12
27 ファインドラブ *26 12
28 シーバスフィッシング *27 98／2
29 対戦タントアール・サシっす!! 3
30 テクモワールドカップ98 *28 4
31 ガーディアンフォース *25 5
32 レイディアントシルバーガン *29 5
33 アストラスーパースターズ *13 6
34 マイフェアレディ *23 7
35 オセロしようよ *25 7

セタ／サミー／ビスコ「SSV」

1 スーパーリアル麻雀 P4 *30 93／4
2 キース&ルーシィ *4 5
3 サバイバルアーツ *5 10
4 ツインイーグル Ⅱ *30 94／10
5 ドリフトアウト94 *4 11
6 麻雀ハイパーリアクション *5 95／8
7 ガンダムファイナルシューティング *4 11
8 ストームブレード *4 96／5
9 雀々しましょ *4 10
10 女流将棋教室 *4 97／4
11 麻雀ハイパーリアクション 2 *5 6
12 モンスタースライダー *4 8
13 スーパーリアル麻雀 P7 *30 11
14 スーパーリアル花札・恋こいしましょ 2 *4 12

タイトー「F3パッケージシステム」

1 カイザーナックル 94／8
2 ダライアス外伝 9
3 バブルシンフォニー 10
4 ハットトリックヒーロー95 11
5 クイズシアター 95／2
6 エレベーターアクション 3
7 森口博子のクイズでヒュー 7
8 アッカンベーダー 7
9 パズルボブル 2 9
10 逆鱗弾 11
11 パズルボブル 2X 12
12 究極タイガー 2 96／2
13 バブルメモリーズ 4
14 クレオパトラフォーチュン 10
15 パズルボブル 3 11
16 アルカノイドリターンズ 97／3
17 きらめきスターロード 9
18 プチカラット 12
19 パズルボブル 4 98／2
20 ぽっぷんぽっぷ 3
21 ランドメーカー 7

〔註〕 表は社名50音順、ソフトは発売順に通し番号、タイトル、発売年月を示す。タイトル末尾の＊印は開発会社で次のとおり。
＊1＝ADK、2＝モノリス、3＝ウエイブ、4＝ビスコ、5＝サミー、6＝データイースト、7＝フェイス、8＝韓国ビッコム社、9＝夢工房、10＝ビデオシステム、11＝タイトー、12＝ハドソン、13＝サン電子、14＝ザウルス、15＝テクノスジャパン、16＝タカラ、17＝ナスカ、18＝アテナ、19＝T&Eソフト、20＝エイティング／ライジング、21＝アトラス、22＝コンパイル、23＝マイクロネット、24＝童、25＝サクセス、26＝ダイキ、27＝Aウェーブ、28＝テクモ、29＝トレジャー、30＝セタ。

TVゲームソフトのROM交換方式
業務用システム基板の動向と各社の展開
これまで36種類、現在11種類が発売中

業務用TVゲーム機の供給形態は、初期には完成品販売だったのが八〇年ごろから一部で基板のみの販売も行なわれ、八〇年代半ばには基板販売が主流となり、現在も続いている。その間、マザーボードがあればゲームソフトのROM部分の交換だけで新ゲームにできる〝システム基板〟が次々と開発された。

ただ、システム基板は技術高度化、さらに無断コピー対策など市場動向に応じて新しいシステム基板へと移り変わっていくという過程をたどらざるを得ないため、これまで販売を中止したシステム基板が多数ある（**右下の表参照**）。

システム基板の最大のメリットは、オペレーターの経済的負担の軽減、メーカー側の開発コストの削減と販売のロスが少ないことによる安定した利益の確保などにある。ただしそのソフトが安定的に、また従来ソフトの稼働状況に合わせタイミングよく供給されなければ、それらのメリットは最大限に生かせない。

現在ソフト交換はROMチップを使用するマスクROMカセットが中心だが、さらにCD-ROMやPCカードタイプのものも登場し始めた。

各社の現在発売中のシステム基板の主な内容は次のとおり。なおTV麻雀ゲームのみや海外製、システム基板ではない改造用ROM供給などについては省略した。

SNKは、九〇年四月にROMカセット交換方式「ネオジオ」を発売。システム基板の中では寿命が最も長く、ソフトも現在まで百十作と他を圧倒するペースで供給を続けてきている。16ビットと8ビットのCPU、カスタムLSIなどを組合わせた基板を使用。これまでカセットのハード面とともに数回マイナーチェンジし、互換性を持たせたまま機能をバージョンアップしてきている。

ソフトも当初は五十メガ前後だったが、最近では三百メガが通常となり四百六十メガのものもある。これに伴い価格も当初の三万円前後の破格値から十万円前後へと上がってきたが、それでもソフトによっては五-八万円のものも供給し、容量に応じた価格設定をしている。

カネコはROMカセット交換方式「スーパーカネコシステム」を九六年三月発売し、現在までソフト七作を供給。マザーボードを無償貸与する独自の方法でしばらく供給したが、九七年半ばから販売に切り替えた。しかしそれでもマザーボードの価格が五万円、ソフトも四-八万円と低価格。なおCG処理機能を付加するサブボード「3Dボード」と、これを使うCGゲームを近く発売する予定。

カプコンは現在、「CPシステム」の「Ⅱ」と「Ⅲ」を展開中。「Ⅱ」は16ビットCPUと独自のASICを使用。マザーボードとROM基板を別々にパッケージ化して組合わせたもので、ROM基板パッケージの交換方式。九三年十月以降、二十九作を供給。

「Ⅲ」は32ビット搭載マザーボードとCD-ROMドライブをハードとし、ソフトはCD-ROMとセキュリティカセットを交換する。現在三作を供給。

コナミはサブ基板交換方式の16ビット機「システムGX」を九四年三月発売、現在まで十五作を供給。また九八年三月からCD-ROMとセキュリティカセットの交換方式によるCG対応32ビット機「システム573」（本紙前号参照）を発売、ソフトは三作を供給し七月下旬発売の四作目からCD-ROMキットのみの販売も行なう。

「システムGX」のソフトは昨年十月以降発売しておらず、同社では、「現在『GX』ソフトの開発はしていないが、要望があれば供給する。今後当社のシステム基板は『573』に絞っていく」としている。

ジャレコは「メガシステム32」を九四年二月発売。ソフトはROMカートリッジ交換方式で十一作を供給。メインに32ビットMPUを使用。

セイブ開発は「SPIシステム」を九五年六月発売。マザーボードに32ビットと8ビットのCPU、数個のカスタムチップを搭載し、四人までの同時プレイに対応。ソフトはマザーボードへの差し込み式のサブユニット交換で、現在まで五作を供給している。

セガ社は八三年以降、業界最多の七種類のシステム基板を出荷したが、現在は「ST-V」のみ展開。これは32ビットCPUを二個使用し、CGに対応。家庭用「セガサターン」と共通仕様を持つ。ソフトはROMカートリッジ交換方式で、九五年三月以来三十五作を発売。これまで年間平均九作と安定した供給を続けてきている。

セタ、サミー、ビスコは共同開発の「SSV」を九三年四月発売。32ビットCPUとフルカスタムチップを含むメイン基板と、ゲームソフトの交換用サブ基板で構成。サブ基板に拡張用カスタムチップなどが配置され、ハードウェアの制限を受けずにソフト開発でバージョンアップできる。ソフトはサミーまたはビスコから十四作を発売。

タイトーは、ROMカートリッジ交換方式の32ビット機「F3パッケージシステム」を九四年八月発売。無限大に拡大、縮小が可能となる拡張ボードもある。ソフトは二十一作を供給。

またPCカード交換方式のCG対応32ビット機「タイトーGネット」（本紙第567号参照）を、次期システム基板として八月発売する。

発売を終えた従来のシステム基板一覧

メーカー	システム基板	発売時期	ソフト数	交換方式
アイマックス	MACS	95/10～95/11	2	ROMカセット
アイレム	M62シリーズ	84/12～86/12	9	ROM
	M72シリーズ	87/12～90/6	7	ROM基板
カネコ	AX（アクス）	94/7～95/5	5	ROM基板
カプコン	CPシステム	88/7～95/10	25	下取り（EP-ROM書き換え）
コナミ	バブルシステム	84/2～87/11	7	バブルメモリーカセット
	ツイン16システム	87/10～89/7	5	ROM
ジャレコ	メガシステム1	88/5～92/9	12	ROM基板
セガ社	システムⅠ／Ⅱ	83/6～88/6	27	ROM基板
	システム16A／B	86/2～91/4	33	ROM
	システムE	86/4～88/2	5	ROM
	システム24	88/3～94/8	14	フロッピー
	システム18	89/12～92/12	11	ROM
	システム32	91/2～94/10	10	ROM
タイトー	SJシステム	81/9～84/6	14	ROM基板
	LGシステム	83/10～85/9	4	LDとROM
	F2システム	89/4～93/3	21	サブ基板
データイースト	デコカセットシステム	80/9～85/7	40	磁気テープカセット
	LDシステム	83/7～85/8	4	LD
	マザーボードシステム	87/12～89/3	5	ROM基板
中日本プロジェクト	DX-BASE	91/6～92/1	5	サブ基板
ナムコ	システム86	86/4～87/2	6	ROM
	システム87／システムⅠ	87/4～91/12	21	ROM
	システムⅡ	88/4～92/10	15	ROM
任天堂	VSシステム	84/2～86/4	13	ROM

AMショー'98小間配置

9月17－20日
東京国際展示場（東京ビッグサイト）

東1HALL
東2HALL
東3HALL

株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION

本社	〒564-0053	大阪府吹田市江の木町1-6	TEL.06(339)3311(大代表)	
東京販売部	〒102-0094	東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル)	TEL.03(5275)2737	FAX.03(3222)7422
仙台販売	〒983-0043	宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25	TEL.022(284)0191	FAX.022(284)0193
札幌販売	〒007-0848	北海道札幌市東区北48条東15-2-36	TEL.011(752)6364	FAX.011(731)6446
特機事業部	〒102-0094	東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル)	TEL.03(5275)2733	FAX.03(3222)7422
		1-6,ENOKI-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564-0053,JAPAN.	TEL.(81)6-339-5577	FAX.(81)6-338-717
大阪販売部	〒564-0053	大阪府吹田市江の木町1-6	TEL.06(339)5588	FAX.06(338)9506
名古屋販売	〒465-0093	愛知県名古屋市名東区一社3-100	TEL.052(702)8522	FAX.052(702)8545
福岡販売	〒812-0042	福岡県福岡市博多区豊2-4-19	TEL.092(413)6156	FAX.092(413)8740
高松販売	〒760-0066	香川県高松市福岡町2-13-17	TEL.087(823)3371	FAX.087(823)0920
広島販売	〒731-0138	広島県広島市安佐南区祇園町3-32-1	TEL.082(871)8317	FAX.082(871)5303

NEO GEO SNK

ゴージャスにいこうぜ。

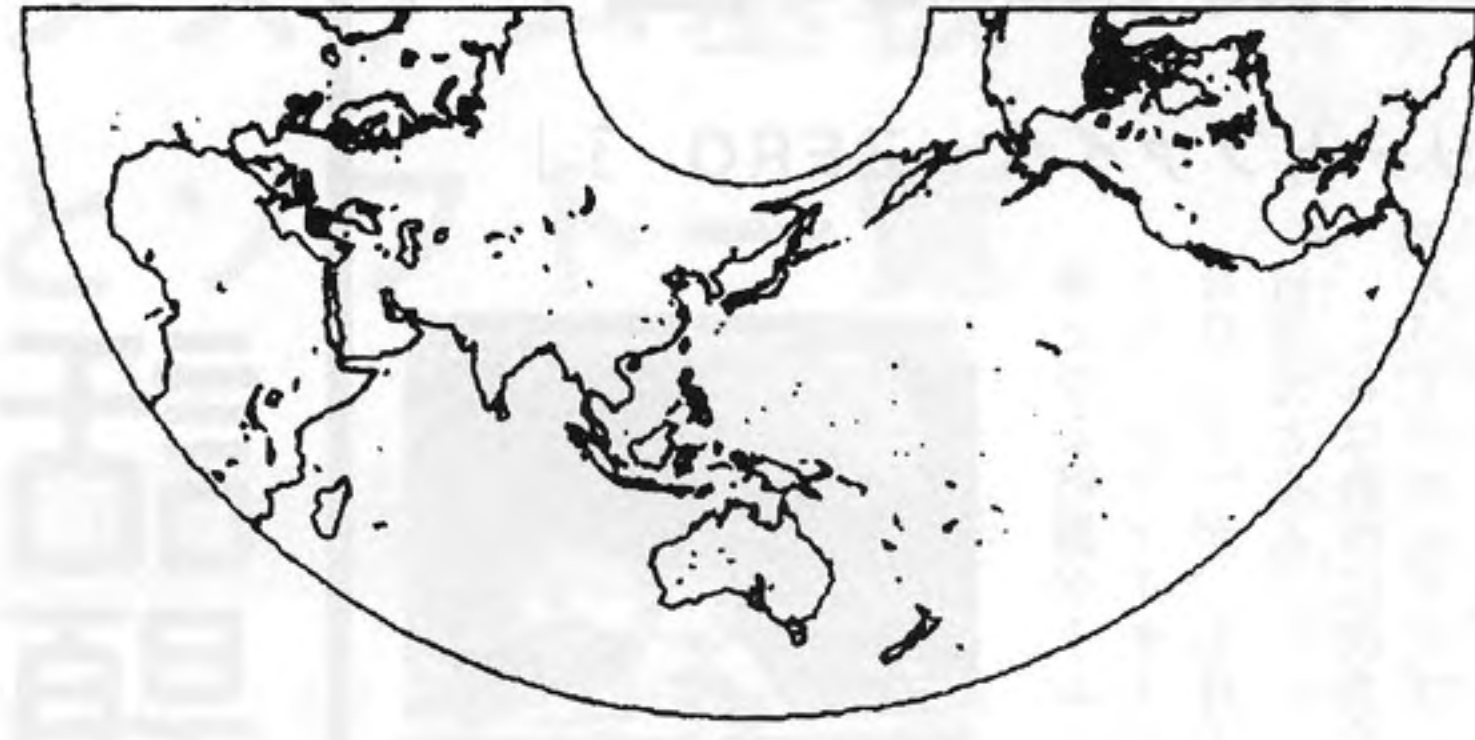
THE KING OF FIGHTERS '98
DREAM MATCH NEVER ENDS
TM
©SNK 1998

夢のオールスターバトル『ザ・キング・オブ・ファイターズ'98』、いよいよ開催

●シリーズを彩ったキャラクターたちの中から人気の高い38人が勢揃い。●ランダムでメンバー選択ができるルーレットチームエディットを新搭載。●対戦を熱くするアドヴァンテージシステムを採用。

※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。　NEOGEOはSNKの商標です。

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

アナハイムのトゥモローランド

全面リニューアル開園

銅色とメタリックグリーンで統一

米国のディズニーランド（カリフォルニア州アナハイム）は五五年七月に開園した画期的なテーマパークだが、その中の「トゥモローランド」が六七年の増設以来初めて全面的に改造、五月二十二日にリニューアルオープンした。工事は九六年から進められていた。

新しいトゥモローランドは、それまであったアトラクション、建物、景色などすべて見直し、ジュール・ベルヌなど未来派作家らの描く世界をモチーフに、クラシックな趣きを備える未来都市をイメージして作られた。

アトラクションのうち従来からの「スペースマウンテン」、「スターツアーズ」、「サブマリン航海」、「オートピア」などは外観やテーマが未来社会的に変更された。

「キャプテンEO」に代わって「ミクロ・オーディエンス」（原題は「ハニー！アイ・シュランク・ジ・オーディエンス」）が導入された。東京ディズニーランド（TDL）では九七年四月、「ミクロアドベンチャー」として導入済みの立体映像シアター。

「イノベンションズ」が新設された。毎秒十五㌢でゆっくり回っていく円盤上の座席に座って、輸送、健康、家庭、職場（学校）、娯楽のテーマ別エリアを訪れるというもの。エプコットセンター内の同名アトラクションを回転劇場風にアレンジした。カルーセルシアターがあった場所で元の回転劇場の機能が残された。

未来社会風の回転式大型乗物が二種類導入された。入口近くにある「アストロ・オービター」は惑星の軌道をたどるもので、二人乗り十二台。ワイヤフレームの試作車でスピードレースをするという「ロケットロッド」は、同園で最高速（時速約四十八㌔㍍）、最長（でも約二分間）になる。五人乗り三十台で、同時に二十八台走行できるトラックを使う。

「ロケットロッド」近くにそびえるタワー「オブザベートロン」は、絶えず上空を監視し、宇宙空間に電子メッセージを送り、十五分ごとに音楽に合わせて動く。

「コズミック・ウェーブ」も新しい。異なる大きさの三つの水の輪が一・五㍍の高さまで噴き上げるインタラクティブな水の迷路をゲストが進んでいくもの。中央では一・五㍍の御影石の球が水圧で浮び上がり、回転している。

かつてのトゥモローランドは白色の建物で固められていたが、「スペースマウンテン」、「スターウォーズ」など、どれもが銅色とメタリックグリーンに彩られ、不思議な未来社会をイメージさせるものとなった。

全面改装した「トゥモローランド」のようす ©Disney

USリクレーションが

欧州に進出開始

スペインの遊園地に資本参加

米国娯楽大手のユニバーサル・スタジオズ社（本社カリフォルニア州ユニバーサルシティ）はこのほど、スペインのテーマパーク、ポート・アベンチュラに資本参加し、欧州の遊園地市場にも進出することになった。

ポート・アベンチュラはバルセロナ郊外にあり、地中海とポリネシア、中国、メキシコ、北米西部の五ゾーンある本格的テーマパークとして、九五年にオープンした。九七年の入園者数は約三百万人で、欧州では五位の規模。大株主にスペインの銀行、カハ・デ・アオロス・イ・ペンショネ・デ・バルセロナと、同遊園地を開発したアンホイザー・ブッシュ社、そしてタッソーグループ社がいる。

ユニバーサル・スタジオズ社はタッソーグループ社が持っていた三七%の株式を買い取って参加することになった。同園は「ユニバーサルズ・ポートアベンチュラ」と改称する予定。

ユニバーサル・スタジオズ社のテーマパーク部門、ユニバーサルスタジオズ・リクレーション・グループ社（キャシー・ニコルズ会長兼CEO）が担当する。同社は米国でユニバーサルスタジオ・ハリウッドと、フロリダ州オーランドで運営、発展させているほか、二〇〇一年開業予定のユニバーサルスタジオ・ジャパン（大阪）計画を進めている。ポート・アベンチュラへの資本参加は、同社の世界戦略のひとつとされる。

ヒルトンホテルズ社

カジノを分社化

グランドカジノ社を買収し

米国ホテルチェーン大手のヒルトン・ホテルズ社（本社カリフォルニア州ビバリーヒルズ、スチーブン・ボーレンバック社長兼CEO）は六月三十日、カジノ部門を分離した上で、約十二億でグランドカジノ社を買収、分離後のカジノ部門新会社（名称未定）に統合する、と発表した。

同社は九五年五月にもカジノ部門分離を決めたが、失敗している。しかし今回は「スピンオフ」方式での分離を打ち出しており、成功する見通しとなっている。カジノ部門を分離するのは、ゲーミング（賭博）産業と本業のホテル事業とをはっきり区別することによって、人材を含めた資産活用が見込めるためだ、としており九八年中に手続を終える予定。

ヒルトンホテルズ社はニューヨーク証券取引所（NYSE）上場会社、グランドカジノ社（本社ミシシッピー州、トーマス・プロシ社長兼CEO）はナスダック公開会社。いずれも株主総会で決議されることを前提に合意した。

「スピンオフ」方式によると、ヒルトンホテルズ社の株主はカジノ部門新会社の株式の八六・四%を取得し、グランドカジノ社の株主は一三・六%取得することになる。完了すると、ヒルトンホテルズ社と新会社の間には資本関係がなくなる。

ゲーミング新会社の社長には、最近ヒルトンホテルズ社カジノ部門の社長に就任したアーサー・ゴールドバーグ氏（数年前バリー社社長だった）が就任する予定。

手続きが完了してもヒルトンホテルズ社がホテル業界で世界一であることに変化はない。米国内での二百六十ヵ所に及ぶヒルトンホテル、ヒルトンガーデンイン、それに世界各国のヒルトン・インターナショナルがある。

ゲーミング新会社はグランドカジノ社を統合して、十八ヵ所、延べ十三万平方㍍に及ぶカジノフロアを有する世界最大のカジノ運営会社となる。

プレイネット社

先走って倒産へ

米国プレイネット・テクノロジー社が六月四日、連邦破産法第七章（チャプターセブン）を申請、清算することになった。TVゲームの父と呼ばれるノーラン・ブッシュネル氏の主導で、二年前に設立された会社。インターネットに基づくマルチメディア方式のTVゲーム／デジタルジュークボックス・システムを進めてきた。

セガ社米国家庭用

シスコ移転計画

業務用はそのまま残る

セガ社の米国家庭用子会社、セガ・オブ・アメリカ社（カリフォルニア州レッドウッドシティ、バーニー・ストラー社長）は、セガソフト・ネットワークス社、セガ・エンタテインメント社とともに九九年一月四日付で、サンフランシスコの中心街に移転することになった。

六月十一日に発表したもので、業務用のセガ・ゲームワークス社販売部門は現在入っている建物の賃貸契約が終るまでとどまるもよう。

セガ社の米国子会社は業務用、家庭用ともにサンフランシスコの南の郊外に位置するレッドウッドシティに事務所を構えてきた。家庭用子会社の移転先は、サンフランシスコのダウンタウンにあるタウンセンドセンターの約千五百平方㍍。次期家庭用「ドリームキャスト」も、北米ではここから出荷される予定。

International Trade Show

Show	Date
Salex'98 (Sao Paulo, Brazil)	Jul. 23-25
China Amusement Expo'98 (Beijing, China)	Jul. 27-30
EXIME'98 (Mexico City, Mexico)	Aug. 5-6
TAMA-GTI Expo'98 (Taipei, Taiwan)	Aug. 14-17
Asian Amusement Expo (Singapore)	Aug. 26-28
AMOA Expo'98 (Nashville, U.S.A.)	Sep. 17-19
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sep. 17-20
World Gaming Congress & Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 23-25
Amusement Park China'98 (Shanghai, China)	Sep. 23-25
LIW'98 (Birmingham, UK)	Oct. 6-8
Preview'99 (London, UK)	Oct. 7-8
Cairo Fun & Amusement Expo (Cairo, Egypt)	Oct. 7-11
Tokyo Game Show Autumn (Chiba, Japan)	Oct. 9-11
Fun Expo'98 (Orlando, U.S.A.)	Oct. 15-17
Int'l Amusement Expo (Buenos Aires, Argentina)	Oct. 15-17
ENADA'98 (Rome, Italy)	Oct. 15-18
Australia's Amusement Expo (Gold Coast, Australia)	Nov. 2-5
IAAPA'98 (Dallas, U.S.A.)	Nov. 18-21
IMA'98 (Frankfurt, Germany)	Nov. 18-21
Asia Amusement Machine Show (Shanghai, China)	Dec. 4-6

話題のマシン

CPSⅡの29作目、キャラ25人の格闘

1人に個性3種

カプコン「ストリートファイターZERO 3」

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から、「CPシステムⅡ」第二十九弾となる格闘ゲーム「ストリートファイターZERO 3」が、七月十五日発売となる。

これは前作に改良を加えバージョンアップしたもの。キャラは前作の十八人に七人を加え、シリーズ最多の二十五人となり、さらに各キャラに戦い方が異なる三タイプの個性を設定し、いずれかを選択するため、キャラは事実上七十五種類となる。また攻防システムも見直され、新システムが追加された。八方向レバーと六つのボタンを操作。

三タイプの個性は、一種類の強力なスーパーコンボを使うシンプル操作の〝Xイズム〟、多彩な技を選択しながら駆使する〝Zイズム〟、パワーアップした新オリジナルコンボが使える〝Vイズム〟。また相手の守りを崩す新〝ゲージシステム〟もある。基板セットOP価格二十一万八千円。ソフト基板のみは後日発売。

ストリートファイターZERO 3

釣る過程を充実

「システム573」第4弾　コナミの「バスアングラー2」

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、「システム573」第四弾のCGバス釣りゲーム「バスアングラー2」が七月下旬発売となる。

これは前作をグレードアップしたもので、各モードを充実させるとともに、ルアーの種類が増え演出が派手になった。

ルアーを投げ込むと画面左上の〝ルアーウインドー〟でルアーの動きや魚のアタリなどが映し出され、魚をヒットすると画面全体がプレイヤー視点と水中画面に効果的に切り替わるなどプロセスが分かりやすくなった。ルアーは三種類増え十種類になった。なお巨大な黄金のバスも六つの湖のどこかにいる。交換用CD-ROMとセキュリティーカセットのセットOP価格九万八千円、マザー基板九万円、リール型コントローラー付き専用操作盤六万円。

バスアングラー 2

出玉で着替えを

「セクシーリアクション」　サミー「コズモバスターズ」も

サミー㈱（本社東京、里見治社長）から、TVパチンコゲーム「セクシーリアクション」が七月八日、またプライズマシン「コズモバスターズ」が六日、それぞれ発売となった。

「セクシーリアクション」はパチンコ機と同じ専用回転ハンドル（振動が伝わる）を使用するので、盤面はチューリップタイプやハネもの、スロットタイプなどラウンドごとに変わっていく。

大量に玉を出したり、チューリップが一定時間開いたままになったり、玉の色が変化するなどのアイテムや派手なリーチアクションなどTVゲームならではのフィーチャーが多数ある。各ラウンドで設定出玉数を獲得すればクリアで出玉を洋服と交換、ギャルが服を着替えるシーンがある。

セガ社「ニューアストロシティ」「ブラストシティ」用の基板キット（専用ハンドル付き）販売でOP価格十九万八千円。

「コズモバスターズ」は、ボックス内に吊り下げ景品のユニットが八つ（最大景品数は百六十個）設置され、周囲にランプルーレットがある。ボタンでランプが点滅し回転。各ユニットの側面の赤ランプで止めると、そのユニットの景品が落ちて払い出される。

全体の原価率と景品単価を設定すると適正利益率を自動的に維持する機能や、リプレイを付加する（ディップスイッチ）機能などもある。OP価格五十六万八千円。

セクシーリアクション

コズモバスターズ

光る宇宙人狙撃

2Pレーザーガンゲーム機　コスモテック「コスモスナイパー」

コスモテック㈱（本社茨城県猿島郡、舘野国男社長）から、二人用エレメカガンゲーム機「コスモスナイパー」が三月以降発売となっている。

これは備え付けのレーザーピストルを使用し、前方のエイリアンを狙撃していくゲーム。

エイリアンのターゲットは、上中下の三段に計八つあり、目が光ったエイリアンを素早く狙撃し命中すると得点。途中で上部から降りてくるUFOを撃つと得点が高い。タイマー（変更可能）内に一定得点以上を獲得すると、景品カプセル（七十五㍉）が払い出される。二人用は同時プレイで得点を競い合う。射撃音や命中音などの擬音付き。定価九十万円。

コスモスナイパー

話題のマシン

敵を捕獲し攻撃

固定画面シューティング　彩京「スペースボンバー」

㈱彩京（本社東京、竹村幸弥社長）から、TVシューティングゲーム「スペースボンバー」が七月一日発売となった。

これは地球と友好関係にあった〝ウンモ星人〟が態度を一変させ、地球を攻撃してきたため、宇宙戦闘機で立ち向かうというもの。戦闘機には異星人を捕獲した上で敵陣の中へ放つというキャプチャーシステムを搭載しているのが特徴。八方向レバーと二つのボタン（ショットとキャプチャー）を操作する。

キャプチャーシステムは、ボタンでキャプチャーアームが自機から前へ伸びて敵（ボス以外）を捕獲し自機に装着、これをバリアまたは攻撃用として使用する。攻撃に使う時は、ため撃ちでその敵固有の武器で他の敵を攻撃するパーソナルリリリース、他の敵にぶつけて大爆発させ巻き込んだ敵が多いほど高得点となるアトミックリリースの二種類がある。

敵キャラはコミカルでブタやカエル、ウンモ星人など十五種のほか、独特のデザインの大中のボスが約十五種の計約三十種もいて、それぞれ攻撃方法が異なる。

繊細なグラフィックで六ワールド二十四ステージ構成。縦の固定画面で敵を全部倒すとステージクリア。持ち機数制。二人同時プレイ、途中参加も可能。基板OP価格十七万八千円。

スペースボンバー

「システム12」使用CG武器格闘ゲーム

自在に走り移動

ナムコの「ソウルキャリバー」

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、「システム12」によるCG武器格闘ゲーム「ソウルキャリバー」が、七月下旬発売となる。

これは画像表現や描画速度が「鉄拳3」の二倍以上という繊細なグラフィックで、キャラの動きも中国の武術家や格闘家を使った高度なモーションキャプチャー技術によりリアルに再現しているほか、画面内を自由に動き回れるシステム〝8WAYラン〟などを採用したのが特徴。八方向レバーと四つのボタン（縦斬り、横斬り、キック、ガード）を操作する。

キャラは十人で、日本刀や中国剣、ヌンチャク、巨大なカマなど異なる武器を使用。

〝8WAYラン〟はレバーを倒した方向へ走り出し、途中でその方向を随時変えることができるもの。さらにキャラが常に相手方向を向いて走り、そのまま向きを変えずに走りながら攻撃できるため、戦いのテンポが速くなる。

このほかダウンした時にレバー方向で前転、後転、連続回転、起き上がり攻撃ができる。また空中に放り出された場合に落下地点をレバーで変更でき、敵の空中コンボなどから逃れられる。さらに相手の攻撃を弾き返したり受け流しができる〝ガードインパクト〟や武器のパワーアップ〝ソウルチャージ〟もある。

基板販売のみでOP価格二十二万八千円。

ソウルキャリバー

無線や鐘で遊ぶ

3人乗り定置型乗物機　トーゴの「はたらく消防車」

㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）から、定置型乗物機「はたらく消防車」が四月下旬発売となった。

これは文字通り消防自動車をデザインしたもので、ボディーの側面には放水用ホースやいろいろなメーター類などが付いており、横に設置されたはしごが窓になっている。またフロント部に大きなサイレンが設置されている。

内部にハンドル、クラクション、ウィンカー、アクセル、ブレーキ、サイレン、無線機、鐘などの遊びが付いている。三人乗りで後部座席が広いため大人も乗れる。定価九十七万五千円。

はたらく消防車

右手で悪者叩く

〝鉄腕アトム〟人形が　ジャレコ「パンチングルーレット」

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）から、プライズマシン「鉄腕アトムのパンチングルーレット」が四月上旬発売となった。

これはボックス内に設置された〝アトム〟人形が右手を振り下ろし、回転盤上の悪役キャラを叩くというもの。ボックス内の両側に景品を吊り下げたバーが計六本あり、プレイヤーは最初にそれぞれのバーに対応したランプ点滅を止め、欲しい景品を選択できる。

回転盤には〝アトム〟と三人の悪役が各二ヵ所に描かれ、ボタンで回転を止めると〝アトム〟が前に来たキャラを叩く。五回行ない、三人の悪役を全部叩くと選んだ景品が払い出される。結果に応じて〝アトム〟がコメントする音声も出る。OP価格三十九万八千円。

鉄腕アトムのパンチングルーレット

株式会社 アイマックス
代表取締役社長 今成一雄
〒144-0051 東京都大田区西蒲田七―二六―十一 ツキムラビル西蒲田
TEL○三(三七三七)二二二一
FAX○三(三七三七)二二一○

株式会社 アイモ
代表取締役 田口宜由
〒170-0013 東京都豊島区東池袋二―二二―八
TEL○三(三九八六)四五九一
FAX○三(三九八四)八七一○

朝日エンジニアリング販売株式会社
代表取締役社長 藤原忠
営業部 〒599-0301 大阪府泉南郡岬町淡輪一三八七―二
TEL○七二四(九四)○七八三
FAX○七二四(九四)二一九五
企画室 TEL○八八六(八三)三○五二
FAX○八八六(八三)三一五六

旭精工株式会社
代表取締役 安部寛
〒107-0062 東京都港区南青山二―二四―十五 青山タワービル二F
TEL○三(三四○一)六一八一
FAX○三(三四○八)七四二○

株式会社 アーバン
代表取締役 金子信太郎
社員一同
〒171-0021 東京都豊島区西池袋三―二一―十五―四
TEL○三(三五九○)四一五一
FAX○三(三五九○)○三七四

株式会社 アミパラ
代表 筒井雅久
〒700-0935 岡山市神田町二―四―十
TEL○八六(二二四)○○○八
FAX○八六(二二四)四一四四

株式会社 アミューズオリエント
代表取締役 矢内敬治
〒170-0004 東京都豊島区北大塚二―九―十二
TEL○三(三九四○)三二七一
FAX○三(三九四九)一一二二

株式会社 アムス
代表取締役 梅村富久
〒465-0043 名古屋市名東区宝が丘二九九
TEL○五二(七七四)二五一一
FAX○五二(七七四)一二二三

株式会社 アリカ
代表取締役 西谷亮
〒150-0013 東京都渋谷区恵比寿一―二十―十八 三富ビル新館六F
TEL○三 (三四四七) 五七二一
FAX○三 (三四四七) 五七二五

株式会社 アリサカ
代表取締役 有坂順三
本社 〒880-0925 宮崎市本郷北方二四八五―二十
TEL○九八五(五二)一三一四
FAX○九八五(五二)一一○三
支店 〒816-0063 福岡市博多区金隈二八三―四
TEL○九二(五○四)四三六○
FAX○九二(五○四)四二一四

株式会社 エイコー
代表取締役 辻谷博男
〒130-0004 東京都墨田区本所一―三―十三 エイコービル
TEL○三(三六二四)一一八三
FAX○三(三六二二)六二三五

株式会社 エイティング
代表取締役 藤澤知徳
〒144-0051 東京都大田区西蒲田七―三二―二
TEL○三(五七一一)八一八一
FAX○三(五七一一)八一八○

株式会社 エイブルコーポレーション
代表取締役 熊谷俊範
(本社) 〒171-0014 東京都豊島区池袋四―八―三
TEL○三(三九八八)二○六一
FAX○三(三九八六)五一八○

株式会社 エス・エヌ・ケイ
代表取締役 髙堂良彦
〒564-0053 大阪府吹田市江の木町一番六号
TEL○六(三三三九)三三一一
FAX○六(三三三九)七一○五

株式会社 エーディーケイ
代表取締役 新井一夫
〒362-0034 埼玉県上尾市愛宕一―十六―八 レーベンビル四F
TEL○四八(七七五)二四一二(代)
FAX○四八(七七五)二一九八

株式会社 エヌエムケイ
代表取締役 琴寄幸雄
〒101-0025 東京都千代田区神田佐久間町一―十九 山中ビル四F
TEL○三(三二五七)一六三○(代)
FAX○三(三二五七)一六三九

株式会社 エム・アイ・ピー
代表取締役 伊藤博則
〒564-0036 大阪府吹田市寿町二―十九―四
TEL○六(三三八二)一四○○
FAX○六(三二一九)一五一二

オーエス共栄カクタス株式会社
代表取締役 村田脩三
〒530-0017 大阪市北区角田町一番一号 東阪急ビル五階
TEL○六(三一三)四五五二
FAX○六(三一一)八四七二

大平技研工業株式会社
代表取締役 大平輝雄
本社 〒501-3102 岐阜市岩井万場四四番地
TEL○五八(二四一)七四九一
FAX○五八(二四一)八四九一

大森電気株式会社
代表取締役 大森節雄
〒208-0023 東京都武蔵村山市伊奈平三―三―二
TEL○四二(五六○)三二二一(代)
FAX○四二(五三一)四三五○

株式会社 岡本製作所
代表取締役 岡本典之
〒553-0002 大阪市福島区鷺洲三丁目六―二一
TEL○六(四五一)六一五六
FAX○六(四五一)五五三○

加藤工業株式会社
代表取締役 加藤克彦
〒567-0868 大阪府茨木市沢良宜西一―二―十一
TEL○七二六(三五)一八八六
FAX○七二六(三五)一八八○

株式会社カトウ製作所 ユーズ株式会社
代表取締役社長 加藤イサム
〒157-0061 東京都世田谷区北烏山六―二四―十三
TEL○三(三三○七)一二二一
FAX○三(三三○七)一二一四

株式会社 カネコ
代表取締役 金子浩
〒181-0013 東京都三鷹市下連雀三―三四―四
TEL○四二二(七一)七八一一
FAX○四二二(七一)七八一九

株式会社 カプコン
代表取締役社長 辻本憲三
〒540-0037 大阪市中央区内平野町三―一―三
TEL○六(九二○)三六○○
FAX○六(九二○)五一○○

関東娯楽工業株式会社
代表取締役 中村哲
本社 〒171-0022 東京都豊島区南池袋一―十八―二三―一○二
TEL○三(三九八六)五三三一
工場 〒131-0043 東京都墨田区立花五―二―二
TEL○三(三六一○)三一二一

栗田技研株式会社
代表取締役 栗田龍夫
本社 〒500-8169 岐阜市溝旗町二―十三 栗田技研ビル一F
TEL○五八(二六三)三○三七
FAX○五八(二六三)三○三八
工場 〒501-0111 岐阜市鏡島七二番地
TEL○五八(二五二)六二九○
FAX○五八(二五二)六七二五

株式会社 ケイアンドユウ
代表取締役 林謙二
〒577-0016 東大阪市長田西三丁目二―三
TEL○六(七四八)二五一四
FAX○六(七四八)二五○八

コナミ株式会社
代表取締役社長 上月景正
〒556-0011 東京都港区虎の門四―三―一
TEL○三(三四三二)五六七八
FAX○三(三四三二)五六七九

株式会社 こまや
代表取締役 尾上芳郎
〒658-0025 神戸市東灘区魚崎南町六―十―十四
TEL○七八(四一一)二一二一
FAX○七八(四一一)三八五一

株式会社 彩京
代表取締役社長 竹村幸弥
〒164-0011 東京都中野区中央五丁目八―五 オースミビル二F
TEL○三 (五三四○) 八七六八
FAX○三 (五三四○) 八九六八

株式会社 サノヤス・ヒシノ明昌
代表取締役社長 南雲龍夫
〒541-0048 大阪市中央区瓦町三丁目六―一 レジャー事業本部
TEL○六(二○一)四○五二
FAX○六(二○一)四○五三

サミー 株式会社
代表取締役社長 里見治
〒170-8436 東京都豊島区東池袋三―二三―二
TEL○三(五九五○)三七六○
FAX○三(五九五○)三七六一

三和電子株式会社
代表取締役 斉藤まり子
〒173-0034 東京都板橋区幸町二十―十五
TEL○三(三九五九)六六一一
FAX○三(三九五五)九二○八

株式会社 ジェイ・アール・イー
代表取締役 能美政彦
〒105-6021 大阪市浪速区難波中三―四―四十
TEL○六(六四七)一六二二
FAX○六(六四六)一○五一

株式会社 ジーエム商事
代表取締役 小倉忠弘
〒143-0016 東京都大田区大森北五―九―十三
TEL○三(三七六六)九三三一(代)
FAX○三(三七六六)九三九八

株式会社 シグマ
代表取締役社長 真鍋勝紀
〒150-0011 東京都渋谷区東三―十四―十五
TEL○三(三四八六)二八四一
FAX○三(三四八六)二八四九

システムサービス株式会社
代表取締役 佐藤隼夫
〒171-0014 東京都豊島区池袋二―四十八―一 信友山の手池袋ビル四F
TEL○三 (五九五一) 六六○○
FAX○三 (五九五一) 三四四九

昭和技研工業有限会社
取締役社長 安部征宏
〒365-0074 埼玉県鴻巣市神明三―四―一
TEL○四八五(九七)二九三一
FAX○四八五(九七)二九三○

株式会社 スクラッチ
代表取締役社長 森田友久
本社 〒572-0022 大阪府寝屋川市緑町一―二
TEL○七二○(三八)一○一三
FAX○七二○(三八)一○一五
販売事業部 〒530-0026 大阪市北区神山町一―十五 扇町高橋ビル六F
TEL○六(三六六)八八二二
FAX○六(三六六)八八二○
東京営業所 〒108-0074 東京都港区高輪三―二―四 明隣堂ビル三○一号
TEL○三(三四四五)七四四一
FAX○三(三四四五)七五五四

株式会社 セガ・エンタープライゼス
代表取締役社長 入交昭一郎
〒144-8531 東京都大田区羽田一―二―十二
TEL○三(五七三六)七一一一

株式会社 禪
代表取締役 松川紘士
〒462-0832 名古屋市北区生駒町七―一四五
TEL○五二(九八一)三七三三
FAX○五二(九八一)三七九四

株式会社 総商
代表取締役社長 木村雅三
〒444-8518 愛知県岡崎市井田西町十七番地四
TEL○五六四(二四)二五八一(代)
FAX○五六四(二二)○五五五

株式会社 タイガー商事
代表取締役 鈴木民夫
〒538-0042 大阪市鶴見区今津中一―七―十二
TEL○六(九六二)九四二五
FAX○六(九六二)四五五六
倉庫 大阪市鶴見区中茶屋二―一―十
TEL/FAX○六(九一三)八六一五

株式会社 タイトー
代表取締役社長 中村紘一
本社 〒102-8648 東京都千代田区平河町二―五―三
GM販売部 〒243-0498 神奈川県海老名市下今泉二五○
TEL○四六二(三五)九五一○
TG販売部 〒223-0063 神奈川県横浜市港北区高田町五○
TEL○四五(五九三)七一二五

太東商事株式会社
代表取締役 山下征士
〒406-0032 山梨県東八代郡石和町四日市場一七一八
TEL○五五二(六二)四七一八
FAX○五五二(六三)六六五○

太陽アドバンス有限会社
代表取締役 田中章雅
〒120-0046 東京都足立区小台一―三四―十七
TEL○三(三九一一)五○○一
FAX○三(三九一一)六二○六
サービス工場 東京都足立区小台一―二四―五
TEL○三(三九一一)五八六四

タスコ株式会社
代表取締役 上原義和
〒113-0021 東京都文京区本駒込三―十七―二
TEL○三(三八二七)六七四一
FAX○三(三八二三)七五三一

株式会社 たつみ娯楽
代表取締役 入江昭造
〒321-1403 栃木県日光市下鉢石町八四○
TEL○二八八(五三)三三五五
FAX○二八八(五三)○五五五

辰巳電子工業株式会社
専務取締役 辰巳聡
〒634-0008 奈良県橿原市十市町十四番地
TEL○七四四(二三)四七六四
FAX○七四四(二五)一一九一

中央リース販売株式会社 有限会社 マスコセントラル
代表取締役 桝本哲夫
〒164-0003 東京都中野区東中野四―五―二十
TEL○三(五三八九)六一○一
FAX○三(五三八九)六一○六

テクモ株式会社
代表取締役社長 柿原彬人
〒102-8230 東京都千代田区九段北四―一―三四
TEL○三(三二二二)七六二○

データイースト株式会社
代表取締役社長 福田哲夫
本社 〒167-0052 東京都杉並区南荻窪四―四十一―十
TEL○三(五三二七)○七○○(代)

株式会社 テヅカ
代表取締役 手塚明雄
〒663-8204 兵庫県西宮市高松町十六―十五
TEL○七九八(六六)○八一一
FAX○七九八(六六)二二七五

株式会社　トーゴ
代表取締役社長　山田數夫
〒152-0023　東京都目黒区八雲一―五―七
TEL〇三（三七一八）六四六一
FAX〇三（三七二五）二四二〇

株式会社　トライ
代表取締役　鞭木立行
〒101-0021　東京都千代田区外神田三―十―五
イサミヤ第三ビル二F
TEL〇三（五二九五）〇六六九
FAX〇三（五二九五）一九五八

中日本プロジェクト株式会社
代表取締役社長　早川永一
〒463-0063　名古屋市守山区八反六番十号
NPビル
TEL〇五二（七九一）四一一一
FAX〇五二（七九一）一五一五

株式会社　ナムコ
代表取締役会長兼社長　中村雅哉
〒146-8655　東京都大田区矢口二―一―二一
TEL〇三（三七五六）二三一一

日本科学遊園株式会社
代表取締役　江川清一郎
〒607-8495　京都市山科区日ノ岡鴨土町二十
TEL〇七五（五八一）八八〇八
FAX〇七五（五八一）八八〇八

株式会社　日本システム
代表取締役　村上栄司
〒180-0002　東京都武蔵野市吉祥寺東町一―二―三
TEL〇四二二（二二）三二一〇
FAX〇四二二（二二）三四八三

株式会社　ハピネット
代表取締役社長　河合洋
〒111-0043　東京都台東区駒形二―四―五
TEL〇三（三八四七）六七三二

株式会社　ピーアイシー
代表取締役　細井久平
〒563-0043　大阪府池田市神田一―十―二三
TEL〇七二七（五四）〇八〇八
FAX〇七二七（五一）〇〇二二

株式会社　ビスコ
代表取締役　秋山哲雄
〒603-8371　京都市北区衣笠東御所の内町十三
TEL〇七五（四六四）二六七六
（東京営業所）
〒171-0043　東京都豊島区要町三―十二―十二
大宏ビル二F
TEL〇三（三五五四）〇一二一

ビデオシステム株式会社
代表取締役　古川晃司
（本社）
〒600-8815　京都市下京区中堂寺粟田町一番地
京都リサーチパーク
サイエンスセンタービル四号館七F
TEL〇七五（三二三）〇〇二三
FAX〇七五（三二三）〇〇二四

株式会社　フウキ
代表取締役　高橋富貴子
〒607-8408　京都市山科区御陵鳥ノ向町二番地
TEL〇七五（五〇二）五七六五
FAX〇七五（五〇二）五〇三八

富貴商会
代表者　高橋靖和
〒607-8408　京都市山科区御陵鳥ノ向町二番地
TEL〇七五（五九五）一一三六
FAX〇七五（五九五）一一三九

富士電子工業株式会社
代表取締役社長　村上正信
〒272-0015　千葉県市川市鬼高四―八―十四
TEL〇四七（三七九）〇二二二
FAX〇四七（三七九）〇三三七

株式会社　プレスティージインターナショナル
代表取締役　沈（シム）美（ミ）枝（ジィ）
〒590-0913　大阪府堺市七道東町一六一―九
TEL〇七二二（二八）一六三六
FAX〇七二二（二七）七六五七

豊永産業株式会社
代表取締役　永楽藤八
本社　〒554-0002　大阪市此花区伝法五―一―十三
TEL〇六（四六〇）九六七一(代)
FAX〇六（四六〇）九六七二
工場　〒555-0043　大阪市西淀川区大野三―七―四三
TEL〇六（四七五）〇三二一(代)
FAX〇六（四七三）一二七三

株式会社　ホープ
取締役社長　小野定良
（本社工場）
〒211-0067　川崎市中原区今井上町五十
TEL〇四四（七二二）六一四一
FAX〇四四（七一一）二七七九
（関西営業所）
〒618-0000　京都府乙訓郡大山崎町鏡田二
TEL〇七五（九五七）五六一三
FAX〇七五（九五七）〇三一三

真砂工業株式会社
代表取締役　真砂幸男
〒270-1443　千葉県東葛飾郡沼南町沼南工業団地
TEL〇四七一（九一）四一五一

魔法株式会社
代表取締役　松浦博司
〒651-0058　神戸市中央区葺合町馬止一―十
マジカルビル
TEL〇七八（二六一）二七九〇

株式会社　ミヤケ
代表取締役　三宅敏弘
本社　〒189-0002　東京都東村山市青葉町二―十二―十一
TEL〇四二三（九一）七九八〇
事務所　〒180-0022　東京都武蔵野市境二―八―一
TEL〇四二二（五五）七二一〇
FAX〇四二二（五二）九一三三

メディア商事株式会社
代表取締役　柏信行
社員一同
本社　〒578-0911　東大阪市中新開二―十三―三五
TEL〇七二九（六四）〇七一七
FAX〇七二九（六四）三〇五九
サービスセンター　〒578-0903　東大阪市今米一―三―二七
TEL〇七二九（六四）九九九九
FAX〇七二九（六四）二〇七二

株式会社　モリタ
取締役会長　森田寛正
〒102-0093　東京都千代田区平河町一―五―三
大和屋第2ビル4F
TEL〇三（五二七六）二六三三
FAX〇三（五二七六）二六三六

株式会社　友栄
代表取締役　内田博
〒101-0061　東京都千代田区三崎町三―七―五
TEL〇三（三二六三）九四二一

株式会社　ユウビス
代表取締役　川楠俊太郎
本社　〒577-0063　東大阪市川俣三丁目一番三五号
TEL〇六（七八七）一八八一
東京営業所　〒110-0016　東京都台東区台東四―二七―五
TEL〇三（三八三七）三八八四
福岡営業所　〒810-0041　福岡市中央区大名二―三―二
TEL〇九二（七一三）一〇八三

株式会社　若葉商会
代表取締役　上林誠一郎
〒242-0007　中央林間営業本部
神奈川県大和市中央林間三―十―十六
TEL〇四六二（七二）〇〇五一(代)
FAX〇四六二（七二）〇〇六二
（本社）
〒228-0812　神奈川県相模原市相南四―六―二
TEL〇四二七（四六）五七二七

業界団体分

社団法人　日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）
会長　中山隼雄
〒105-0013　東京都港区浜松町一―十―十一
盛電社ビル六F
TEL〇三（三四三八）二三六三(代)
FAX〇三（五四七二）七一一五

全日本遊園施設協会（JAPEA）
会長　山田三郎
役員一同
〒150-0002　東京都渋谷区渋谷一―十―三
スタープラザ青山一〇〇二号
TEL〇三（三四九八）四七六七
FAX〇三（三四九八）〇五四四

社団法人　全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（AOU）
会長　入江昭造
役員一同
〒101-0041　東京都千代田区神田須田町一―四―一
TSI須田町ビル六F
TEL〇三（三二五三）五六七一
FAX〇三（三二五三）五六八八

大阪府アミューズメント施設営業者協会
会長　川楠俊太郎
役員一同
〒541-0056　大阪市中央区久太郎町一―二―十六
三星中央別館七F七〇六号
TEL〇六（二六三）一三八一
FAX〇六（二六三）一三八三

日本SC遊園協会（NSA）
会長　内田博
〒101-0021　東京都千代田区外神田三―一―三
鈴木ビル六F
TEL〇三（三二五五）八八八三
FAX〇三（三二五五）八八五八

AUGUST 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機――ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	バーチャストライカー　2　バージョン98（セガ社） Virtua Striker 2 ver.98 (Sega)	8.33
2	–	サイキックフォース　2012（タイトー） Psychic Force 2012 (Taito)	7.67
3	2	ストリートファイター　EX　2（アリカ／カプコン） Street Fighter EX 2 (Arika/Capcom)	6.81
4	–	ダイナマイト刑事　2（セガ社） Dynamite Cop (Sega)	6.50
5	3	鉄拳　3（ナムコ） Tekken 3 (Namco)	6.29
6	6	スーパーワールドスタジアム　98（ナムコ） Super World Stadium 98 (Namco)	5.83
7	5	ファイティングバイパーズ　2（セガ社） Fighting Vipers 2 (Sega)	5.69
8	8	闘魂烈伝　3（ナムコ） NJ Prowrestling (Namco)	5.19
9	10	対戦ホットギミック（彩京） Mahjong Hot Gimmick* (Psikyo)	5.18
10	17	ファイナルロマンス　R（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	5.10
11	9	ファイナルロマンス　4（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance 4* (Video System)	5.09
12	7	レイディアント・シルバーガン（トレジャー／セガ社） Radiant Silvergun (Treasure)	5.00
13	13	子育てクイズマイエンジェル　3（ナムコ） Quiz My Angel 3* (Namco)	4.95
14	20	ストライカーズ1945　II（彩京） Strikers 1945 II (Psikyo)	4.92
15	34	上海　III（サン電子／タイトー） Shanghai III (Sun)	4.89
16	12	エスプレイド（アトラス／日本システム） Esprade (Atlus/Nihon System)	4.84
17	19	スーパーリアル麻雀　P7（セタ／ビスコ） Super Real Mahjong PVII* (Seta/Visco)	4.82
18	14	メタルスラッグ　2（SNKネオジオ） Metal Slug 2 (SNK)	4.81
19	11	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（SNKネオジオ） The King of Fighters '97 (SNK)	4.76
20	15	リアルバウト餓狼伝説　2（SNKネオジオ） Real Bout Fatal Fury 2 (SNK)	4.68
21	25	ギャルズパニック　S（カネコ） Gals Panic S (Kaneko)	4.58
22	16	マーヴルVSカプコン（カプコン） Marvel vs. Capcom (Capcom)	4.50
23	38	プチカラット（タイトーF3） Puchi Carat (Taito)	4.40
24	22	スターグラディエイター　2（カプコン） Star Gladiator 2 (Capcom)	4.39
25	31	上海・万里の長城（サン電子／テクモ） Shanghai—The Great Wall (Sun)	4.38

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ビートマニア　2nd　Mix（コナミ） Beatmania 2nd Mix [Hip Hop Mania 2] (Konami)	8.50
2	2	タイムクライシス　2（SD／DX）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX) (Namco)	8.09
3	–	デイトナUSA　2（DX／2P）（セガ社） Daytona USA 2 (DX/2P) (Sega)	7.33
4	3	パニックパーク（SD／DX）（ナムコ） Panic Park (SD/DX) (Namco)	6.77
5	4	セガラリー　2（DX）（セガ社） Sega Rally 2 (DX) (Sega)	6.52
6	5	ゲットバス（セガ社） Get Bass (Sega)	6.30
7	8	ファイナルハロン（ナムコ） Final Furlong (Namco)	6.24
8	7	ダウンヒルバイカーズ（ナムコ） Downhill Bikers (Namco)	6.18
9	9	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社） The House of The Dead (Sega)	6.14
10	6	電脳戦機バーチャロン　OT（2P）（セガ社） Virtual On 2 (2P) (Sega)	5.93
11	11	トップスケーター（セガ社） Top Skater (Sega)	5.67
12	10	電車でGO！　2高速編（タイトー） Go By Train 2 (Taito)	5.64
13	13	ロストワールド（SD／DX）（セガ社） The Lost World (SD/DX) (Sega)	5.52
14	14	ラピッドリバー（ナムコ） Rapid River (Namco)	5.25
15	17	ハーレーダビッドソン（セガ社） Harley Davidson & L.A.Riders (Sega)	5.11

■フリッパー (FLIPPERS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	4.77
2	2	ピンボールマジック（カプコン） Pinball Magic (Capcom)	3.93
3	3	メディーバルマッドネス（ウィリアムズ／タイトー） Medieval Madness (Williams/Taito)	3.69
4	4	アダムスファミリー（ミッドウェー／タイトー） Addams Family (Midway/Taito)	3.29
5	5	ツイスター（セガ・ピンボール） Twister (Sega Pinball)	3.10

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ストリートスナップ（トーワジャパン） Street Snap (Towa Japan)	8.50
2	2	プリプリキャンバス（コナミ） Puri Puri Canvas (Konami)	7.29
3	3	スーパープリクラ21（アトラス） Super Pricla 21 (Atlus)	7.25
4	4	なんでもシール委員会（アイマックス／ジャレコ） Sticker Magic (Imax/Jaleco)	5.69
5	5	プリント倶楽部　2（アトラス／セガ社） Print Club 2 (Atlus/Sega)	5.48

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.319

詩〈4〉

鎌先英太郎

　Iさんの詩〈ダム湖〉はS県の文芸祭で金賞に輝いたという。

　ずっと以前から折々メモをしていた詩稿をとり出し推敲を重ねてゆくのが、日常生活におけるあまり面白くないことに侵害されがちな周囲の情況を忘れさせてくれるようで、あれは一種のカタルシスになりますというのがIさんの言である。

　Iさんの環境でそういうことをいわれてもというのがはじめに受けた印象である。良い奥さん、良い子供さん、経済的には富裕で、たしか三十歳になるかならないかぐらいの頃Iさんに会ったら、もうその土地では高額所得者で高額納税者ですともらしていた。しかし一方では何処から石がとんでくるのか分らない時代である。

　この間の手紙の末尾にも突然、この世は憂き世ですと書いてあったけれど、あれはワープロをうった時の転換間違いで浮き世を憂き世にしたままきたのに違いないとおもっている。

　Iさんは数年前には同じS県の芸術祭で絵画でも金賞を受賞している。絵画については学生時代にIさんのお伴をして、スケッチに数回行ったことがある。芝白金の自然博物園や井の頭公園や、当時ごく手近なところでは三田の坂道、坂道のとっかかりの処に野添ひとみという大映の女優さんの家があったが、野添ひとみも、野添ひとみと結婚した川口浩ももう死んでしまった。遠い昔のことなのだった。

　この坂道を途中で小さい道に曲ってゆくと奥野建男の家があり、旧玄関と門との間に窓がひとつもない変った建物がにょきっと突き出ていて唐突で奇異な感じだったが、あれは書庫だったのだ。それにしても私たちの常識では考えもつかないところに想像を絶した設計で工事をしたものだ、よほど自分の仕事に自信があったのだろう。羨しい限りである。その奥野健男も死んでしまった。

　まあそういうところでIさんと一緒にスケッチをしていると、素人目にもIさんの線はプロの線で、これでは到底かなわないなあということはよく分った。しかし救われたのは、Iさんのスケッチとわたくしのスケッチを寮で他の寮生に見て貰うと、わたくしのスケッチを気にいってくれる人もいたことである。勿論わたくし自身は、Iさんの絵とわたくしの絵とは雲泥の差があることはいちばんよく知っていた。

　しかし下手ながら絵を画くのが好きだっただけである。

　絵画の金賞の後はどうなったのか知らないが、詩の金賞の後では、出版社数社から是非当社から詩集を出版して頂きたいと詩集出版への慫慂があったそうだ。

　ここらあたりで一度今までの詩をまとめておくのもよいという気がはたらかないでもなかったのだが、出版社側の話をきいてみるとどうやら自費出版のすすめであるようである。

　自費出版の本ということになると今や初老の人からはじまって老人の世界では花盛りである。どこへ石を放っても自費出版の本に当ってしまう。

　企業の内部で出している会社報にも、このところ数頁にわたって企業のOBが自費出版した刊行物の案内が掲載されているのがざらである。以前は読んで楽しいあるいは読んでためになる一般の刊行物が案内されている所謂読書欄であったのが、今の時流はわが社のOBの自費出版物の紹介欄に変ってしまっている。

　そういう欄をよく見ているIさんはわたくしの場合にはああはなりたくないとおもった。単発の詩で単発の賞だけではなかなか一般の出版社が詩集を出版してくれない。そこでIさんは多数の詩で多数の賞を獲得しなければならないと一念発起する。賞にしてもS県という地方の賞ではなくて全国区の賞でなければならない。楽しみが苦しみにかわってしまうのかは分らないが、毎日の日課のようにして詩作に励むようにIさんの生活は変ってゆく。

遮断機

遮断機の如きものが下りるのです
それが私の昨日と今日を
今日と明日を遮断する
何の前触れもなく
遮断機の如きものがおりるのです
忽ち、一切は消えて
私はまた、別の場所に立っています
その人の許に居たいのですが
切なる願いも空しく
遮断機の如きものが下りるのです
私たちはもう二度と会うことはありません
じっとして居たくても居られない
一瞬も立ち止まることはできません
いつも私をせきたてる
遮断機の如きものが下りるのです

「イノシシ十二頭」

雪が降った
次の日も、その次の日も
野も山も埋め尽くして
雪が降った
一切のものを呑み込んでしまった白い世界
物音が消え
土の匂いも消えてしまった
彼らは白い死の世界から遁れ出ようと
木立を走り、沢を下った
いつの間にか仲間は数を増し
一団となって雪の中を進んで行った
疾駆するには
すでに雪は深過ぎた
彼らは喘ぎながら進んで行った
雪に追われて知らぬ間に
彼らは自分たちの世界を離れ
深山の彼らの棲処は
はるかな海抜のかなたに消えた
新雪の上に
一団の蹴散らして進んだ跡が
尾根に沿い、谷を下り
原始のものたちのいわば動かぬ証拠となって
猟師は追った
銃声が轟き
一頭が倒れた
彼らは太古の世界に逃げ込むには
あまりに遠くまで来ていた
雪も深過ぎた
遠くの尾根に谺する
銃声を聞き
彼らは雪に潜るようにして走った
翌朝、
「イノシシ十二頭を射つ」
ストーブの傍で
この記事を読んだ時
原始の息吹が
私の頬をかすめた

US Court Dismisses Atlus Patent Suit

Atlus Dream Entertainment Co., Ltd. (ADE), Irving, CA, USA, US subsidiary of Atlus Co., Ltd., Tokyo, filed a patent infringement suit concerning US Patent No. 5,332,386 (inventor Pamela Barber; assignee Imageware Software Inc., San Diego, CA) against American Photo Booth Inc., Alexandria, VA, SNK Corp. of America, San Jose, CA, and SNK Corp., Osaka, in the US District Court in Los Angeles in November 1997. However, now the court has granted ADE's motion to dismiss the claim of the 386 Patent infringement against APBI, SNK of America and SNK by June 1, 1998.

In the face of the suite filed by ADE, SNK of America and SNK brought a counterclaim and answer on January 5 as did APBI on January 23. Both asserted that the 386 Patent is invalid and they have not violated the Patent.

As a result of discovery which started from March, a serious doubt about the 386 Patent as asserted by ADE has surfaced. According to ADE, in the first place, it was found that "Specifically, on March 31, 1998, Imageware produced an agreement apparently evidencing a prior, non-exclusive licence to the 386 Patent in relation to photo booth application."

"Moreover, as the matter progressed, issues also arose concerning the possible applicability of 35 U.S.C. §102(b)'s "on sale" bar to the 386 Patent, based on some commercial activities that may have taken place in 1988," in spite of the 386 Patent having been filed in 1992.

"Although a patent is presumed to be valid absent clear and convincing evidence to the contrary. Atlus Dream concluded that its developing understanding of the facts was sufficiently different from what it understood when it licensed its rights to the 386 Patent, (and) that it no longer wished to commit its resources to pursuing its infringement claims against defendants", ADE said on the motion.

Although it became evident that the validity of the 386 Patent and the fact of infringement are not disputed, SNK of America, in its counterclaim, demands that Atlus pay SNK damages for the false publicity (to the effect that SNK has violated the 386 Patent). This counterclaim will be continued against ADE.

On the occasion of the case brought in November last, since ADE asserted that APBI's patent (US Patent 5,623,581) is invalid, this case will also be continued further. Although Atlus explains that the main intention was to show the APBI patent as being invalid, why then has it sued SNK?

5 Manufacturers File Lawsuit Against Reseller

Capcom, Konami, Namco, Sony Computer Entertainment and Square brought a case before the Tokyo District Court on June 11 against Do Co., Sagamihara, Kanagawa Pref., on the charge of copyright infringement. According to the suit, Do sold the plaintiffs' secondhand home video game software without permission, thus violating their "distribution right".

This reflects the situation in which the legal judgement to regard video games as audio-visual works is already established and the "distribution right" is admitted on audio-visual works. The plaintiffs assert that, although, in the U.S.A., based on the "first-sale doctrine", sales of secondhand game software are permitted, they are not permitted in Japan.

It is explained that, as for sales of secondhand coin-op videos, since this is a practice within the trade, it is not regarded as a problem.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530-0027 Japan
faxphone (81) 6-314-3821
Email: ampress @ mb.infoweb, ne. jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/

Konami Discloses "System 573" Board

Konami Co., Ltd., Tokyo, disclosed the outline of its new coin-op system board "System 573". This "System 573" board contains a 32-bit CPU, 16 M byte flash memory and CD-ROM drive, and the video game software comes in CD-ROM format with security ROM cartridge.

The hardware has already been shipped as part of the following games; "Dark Horse Legend", "Bass Angler" (named "Fisherman's Bait" overseas) and "Powerful Proyakyu EX". Shipment of software kits will begin with the sale of "Bass Angler-2" in July. Konami intends to release three software titles for this system by March 1999.

Capcom Enters Attraction Biz

Capcom Co., Ltd., Osaka, has enjoyed great success with its game software "Bio Hazard" (named "Resident Evil" overseas) series for the "Play Station" – 3.3 million sets sold in Japan and 4.35 million sets overseas. The company decided to additionally ship in August a version with which the "dual shock controller" for the "Play Station" can be used.

Capcom also announced that given the popularity of the title, it is currently developing the haunted house "Bio Hazard-Nightmare". The haunted house, which is being developed jointly with Toei, will be installed within the amusement park "Expoland" in Osaka and operated from July 18. The amount of investment is unknown.

SNK Reports Fiscal Results

SNK Corp., Suita, Osaka, reported ¥36,260 million in non-consolidated revenue, and ¥970 million in net income for the fiscal year ended March 1998. Since SNK does not offer its stocks for public subscription, it is not obliged to announce the results. However, SNK has revealed their outline. These results, however, cannot be compared with those in the fiscal year ended March 1997, as it covered only 6 months from October 1997.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥19,881 million, home videos ¥4,639 million, arcade operation ¥11,424 million and others ¥316 million. Exports accounted for ¥9,918 million in total (although the sector-wise breakdown was not shown, the vast majority seems to have been coin-op games).

Almost all of coin-op games are occupied by game software for "NEO·GEO". Among them, 50,000 sets of "King of Fighters" have been shipped in Japan since July 1997 and 100,000 sets shipped overseas, thus totaling 150,000 sets. This represented the all-time high as far as "NEO·GEO" game software is concerned.

In addition to the four subsidiaries, SNK of America, SNK US Technology, SNK Europe, and SNK Asia (Hong Kong), SNK has established SNK US Holdings and NEO·GEO World do Brazil overseas and two subsidiaries in Japan during the last year. SNK, however, did not prepare consolidated results.

Sigma Gaming Sales Rise

Sigma Inc., Tokyo, manufacturer of gaming machines, reported ¥23,720 million in non-consolidated revenue and ¥560 million in net income for the fiscal year ended March 1998. Although Sigma does not offer its stocks for public subscription, it has revealed the outline of results.

A breakdown of revenue shows that operation of arcades (mainly medal game parlors) accounted for ¥18,802 million, down 0.9% from the preceding year, and coin-op game sales ¥4,918 million, up 9.8%. Exports were not disclosed.

With the opening of five new arcades and closing of one, Sigma-owned arcades now number 74. Two of the new arcades enjoyed good results while the performance of the others was sluggish. Both the domestic gaming machine sales and exports were favorable, Sigma explains.